Retro Sayı

GEARS TACTICS AKLI OLAN OYNAR!



YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Haziran 2020/06 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 152 • ISSN: 1307-8933

LEGENDS OF RUNETERRA
Riot Games'den bir bomba daha!

commodore 64

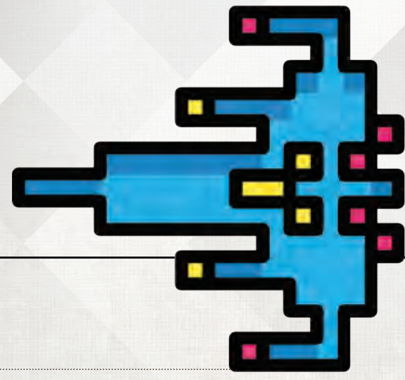
BİZ BURAYA NEREDEN GELDİK?

setimedia


SATURN
HEIGHT
ORBIT
AGE
1
RADIUS
MOONS
DAY
YEAR
SONY
THE


COMMODORE
SOFTWARE
COMMODORE 64.™ UNDER $600.*
n't buy a better computer at twice the price.
CIRCLE 140 ON READER SERVICE CARD

İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL



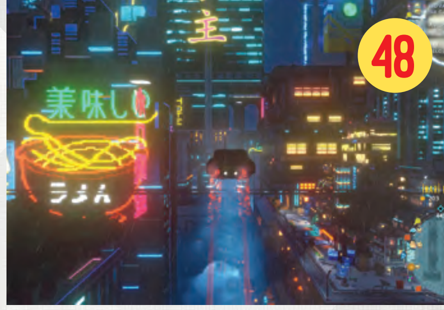
LEGENDS OF RUNETERRA

Ve artık resmî olarak diyebiliriz ki: Şirketin adı Riot Games! (s'si de var)









COMMODORE 64

Fol yok yumurta yokken öyle bir C64 hasretimiz tuttu ki sormayın...

107

KAPAK



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YENİ NESİL KONSOLLARA SELAM!

Hâlâ fiziksel olarak fotoğraf albümü yapan var mı bilmiyorum ama ben küçükken aile içinde önemli bir olay olur da yeni fotoğraflar çekilirse, evde ne kadar albüm varsa ortaya çıkarılır, yeniler o ince asetatın altına yerleştirilirken eskiler de sil baştan incelenir, unutulan yüzler, soluk hatıralar bir bir hatırlanırdı. Hiç tanışma şansımız olmayan büyük dedeler, uzak kuzenler, eski mahalleden Kadriye Teyzeler bu albümler sayesinde hayatımıza girer, olur da bir hikâyede bahsi geçerse bu insanları sararmış da olsa bir yüz eşliğinde hayal ederdik.

Oyungezer'in Haziran sayısında, derginin kendisinden çok daha yaşlı bir aile büyüğünü hatırlamak, genç okurlara eski hikâyeleri anlatmak için eski albümleri karıştırıyoruz... En eski ev bilgisayarlarından biri biri olan Commodore 64'ün oyunlarını, dergilerini, savaşlarını, başarılarını, bizde bıraktığı anılarını dosyalamaya karar verdiğimizde henüz kapak konusu yapacak kadar gözümüz dönmemişti ama dosya şekillenip büyüdükçe, bir daha bu fırsatı bulamayacağımızı düşündük. Hazır tüm albümleri dökmüşken, uzun uzun hepsine bakalım, anlatalım, hatırlayalım, rengimiz solana kadar nostaljiye batalım istedik...

Uzun ve sakin bir pazar günü tadındaki yeni -ve biraz da eskitilmiş- Oyungezer'e hoş geldiniz!

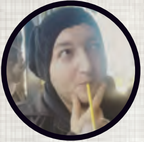
Selam OGZ

Basılı dergİnİn kokusunu özleyenler cemİyetİ



Geçen ay burada "nostaljik dergi kapağı yapamayız, mantıklı olmaz" falan demiştim ama uzun uzun düşündük ve "eh, madem basılı olarak çıkmıyoruz, fırsat bu fırsat, yapalım ya öyle bir dengesizlik ne olacak!" dedik :) Ee, ne diyorsunuz? Beğendiniz mi bu ayki C64 kapağını?

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: SABRI ERKAN SABANCI



Basılı OGZ

Selam Ömer ve tüm OGZ ailesi. 2 aydır dergiyi mecburen PC ve tabletten okuyoruz. Mutsuzum. Dergimi geri istiyorum. Ay boyunca elimin altında olsun, her istediğimde sayfalarını karıştırayım, anime, film, kitap önerileri sayfalarının ucunu kıvırayım. İster sondan başlayayım, ister ortadan. 2 yıldır e-reader kullanıyorum, e-book okumaya alıştım ama Oyungezer'i öyle okumaya alışmak istemiyorum :(Umarım Covid derdi bir an önce biter de her şey normale döner en kısa sürede.

Gelecek sayılarda eskisi gibi matbaada basılmış, "OGZ geldi mi?" diye büfeci abiyi delirttiğimiz ve alınca elimizden düşürmeyeceğimiz Oyungezer'e kavuşma umuduyla. Hoşça kalın, *- Rüya Özcan*

Selamlar Rüya, aynen ben de okuyacaklarımı dijitalden okuyorum genelde ama OGZ'yi basılı görmeyince, böyle masada dururken pat pat tokatlamayınca bir eksiklik hissediyorum. Hem yaz da geliyor, sivrisinekleri öldürecek bir şey lazım (şaka yaw, yapmam öyle şey, asıl yapanı kıvırılmış OGZ'yle döverim!). Hem odada volta ata ata OGZ sayfalarını çevirip "bu ay buraya bunu mu yazsak, burayı nasıl yapsak" falan diye düşünürüm ben bol bol, dijital versiyonla olmuyor o, aylardır aynı sayıları çeviriyorum. Ben de sabırsızlıkla bekliyorum basılı versiyonun dönüşünü yani ama ne zaman olur bilemiyorum, kısmet.



Oynaması Bedava

Yeniden selamlar. Geçen ay aslında piyasada oyunların olduğunu sayenizde hatırladım. Ne zaman yazmaya başlasam çıkan oyunların unutup "bu sene işler kesat" moduna gidiyorum.

1. Çok sorulan bir soru ama en çok hangi oyunun yeniden yapımını istediniz? (Ben istemek Crysis lütfen)

2. Sizce zırh mekaniği nasıl çalışmalı? Fazladan nitelik ekleyen kostümler mi olmalı yoksa oynanışı etkileyen mekanikler içermeli mi?

3. Doom Eternal beklediğimden iyi çıktı. Hangi oyunlardan bu tepkiyi aldınız öğreneyim de ben de yaşayayım o sevdiğim duyguyu.

4. İyi mi kötü mü olduğu çok tartışılan bir oyunu oynayıp beğendiğiniz oldu mu? Şahsen World of Warships bedava olup mekanikleri ve Pay 2 Win olmamasıyla takdirimi kazandı. Kötülendiği yerler klasik: "Böyle meta mı olur yapımcı pls fix."

Bize Yazın!  **Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!**

5. Yeni konsol vergilendirilmesinin daha malum bir seviyeye çekileceğini biliyoruz. Ama fiyatları ikiye katlamak hiç pro gamer bir hareket olmaz bence. Sizce durum düzelir gibi mi? Bu gidişle yeni konsolları oyunlarıyla kefil bulup ancak alırız çünkü.

Bu okunduğunda bir yıl daha yaşamış olacağım, şu gündemde umarım devam ederim. Sizin de devam etmenizi umarım. - *Murat*

Selamlar Murat. Aynen, böyle zengin oyun yılı az gelir, 2020'nin değerini bilelim... Der demez 2020'nin pek de değeri bilinesi bir yıl olmadığı kafama dank etti. Eh, en azından 536 yılında değiliz, ona şükredelim bari. Gereksiz, ne alaka bilgilerde bugün: 536 insanlık tarihinin en kötü yılı olarak geçiyor. Dünyanın farklı yerlerinde patlayan volkanlar, havanın yıllarca süren bir sisle kaplanması, ekin yetişememesi, kıtlık, hastalık, denizlerin ısısındaki değişimler nedeniyle aç kalan balıkçı toplumlar falan derken pek hoş değilmiş, insanlık 100 yıl kendine gelememiş 536'dan sonra.



1. Warcraft 3'ü yapsınlar! Ne? Yapıldı mı? Sayılmaz o yea :D Valla şöyle bir düşünüyorum, Baldur's Gate'lerin şöyle 3 boyutlu açık dünya versiyonları müthiş olmaz mıydı? Olurdu tabii ama çok da şart değil, böyle de gayet giderleri var hâlâ. En çok istediğim FF8'in yeniden yapımı olurdu ama zaten FF7'ninki geldi, daha fazlasını istemeyeyim şimdi çarpılırım falan.

Mekanik olarak artık hiç çekilmeyen ama vaktinde harika olan her oyun olabilir bence ya. Aklıma ilk olarak Devil May Cry geliyor mesela. DMC 5 oynanışında bir DMC 1-2-3 yeniden yapımı görsek fena mı olurdu? Ya da Metal Gear Solid'leri görs-.. Neyse, bak yine sinirleniyorum ya. - Sabri

2. Valla zırhlar defansı arttırsın, pasif özellik kazandırsın yeter bence. Her zırh yeni yetenek falan kazandırsa sürekli başka yeteneğe geçmek için zırh değiştirmek iğrenç olur. FF7 demişken, oradaki silahlar farklı yeteneklere sahipti ama silahları bir süre kullanarak o yetenekleri başka silah takılıyken de kullanmaya başlıyordun. Zırhlar için de o tip bir sisteme hayır demem elbette.

Ben de aksine farklı yetenekler vermesini seviyorum, Gears Tactics'te bayağı OP ve eğlenceli build'ler yaptım o sayede. Ayrıca Ömer'in bahsettiği olayın benzeri Lost Odyssey'de de var, bazı karakterleri birbiriyle linkleyip yeteneklerini diğerine öğretebiliyordun. Zırhlarla alakalı değil ama aklıma geldi öyle. Sakaguchi üstat yapmış, her bulduğum fırsatta övüyorum. - S

3. "İyi olmasını bekliyordum ama bu kadarını da beklemiyordum" diyebileceğim çok oyun var, onlara girmeyeyim yoksa bu maddede de bir FF7 Remake adı geçecek (ah!). Sıradan olmasını bekleyip dibimi düşüren oyunlarsa... Doki Doki Literature Club, Undertale, Total War: Warhammer diyebilirim nispeten yakın geçmişten.

Bu hissiyatı ben yakın dönemde Gears Tactics'le yaşadım en son. Hani fazla üstünde durulacağını düşünmediğim, Gears skin'li bir XCOM klonu bekliyordum ama adamlar cidden farklı bir şeyler yapmak için uğraşmış. Ama benim için hâlâ en vurucusu Ys serisi. "Başka bir JRYO" beklerken en sevdiğim serilerden biri oldu. - S

4. Belki Everspace sayılabilir. Steam ortalaması %78 ama Ali'nin incelemesinden gaza gelip oynamış, çok sevmiştim. %78'den çok daha fazlasını hak ediyor bence.

İlk çıktığı dönemde aldığı tepkiyi düşünürsek Destiny. Yapacak bir şeyler buluyordum illa ki milletin içerik yok dediği oyunda, Vault of Glass raid'i hâlâ en iyi online oyun tecrübelerimde ilk sırada. Halo 5'i de beğenmiştim, multiplayer'ına laf edeni direkt olarak döverim ama senaryo modunda farklı şeyler denemeye çalışmaları iyiydi. Umarım Master Chief'i yolcularız Infinite'te ama, Reach'te de gördüğümüz üzere onsuz da gayet güzel Halo oyunu yapılıyor. - S

5. Gel sana, karanlık mı dersin gerçekçi mi dersin, öyle bir tablo çizeyim: Ennnn iyi ihtimalle 2025-26'dan önce iyileşme beklemiyorum, aksini bekliyorum. 2023'te yönetim değişir de bir ihtimal iyi niyetli ve işin uzmanı birileri ekonominin başına geçerse, dağınıklığı toparlayıp evi düzenlemeye başlaması anca o zamanları bulur. O da arada bir felaket yaşamazsak. Beklenen İstanbul depremi gibi. Malum yaşanacak can kayıplarının yanı sıra ekonominin de depremden büyük zarar göreceği öngörülüyor.

O zaman modu bir anda yükseltiyor ve mutlu yıllar diliyorum :)

Videolarda Bu Ay



→ FF7 Remake'te Aerith'in seslendirmeni aslen bir Youtuber. Oyunu oynarken Aerith'le karşılaştığı an aşırı şeker (evet biraz sulugöz bir hanım abla kendisi): ***https://tinyurl.com/ogz-152-aerith***



→ The Beatles seviyorsanız Yesterday filminin şu sahnesinde bir hoş olmamanız imkânsız (filmi izlemediyseniz bu videoyu izlemeyin): ***https://tinyurl.com/ogz-152-yesterday***



→ Of çok duygusal olduk... Mortal Kombat'ın tema müziğinin epik bir yorumu olsun son video da o zaman! ***https://tinyurl.com/ogz-152-mortal***

Eskilerden Selamlar

Merhaba sayın Oyungezer ailesi. Bu satırları yazmaya Tuğbek abinin The Sims 2 incelemesini yıllar sonra tekrar okuduktan sonra karar vermiş bulunmaktayım. 2001 yılında daha küçücük içi dolu turşucukken bana okuma alışkanlığı kazandıran dergi kültürüne artık otuzlarına kadar gelmiş bir gedikli olarak ilk kez mail atma kararı aldım. Yaşıtım olan birçok kişi gibi hem mizah hem da okuma ve düzenli yayınları takip etme alışkanlığımda yerinizin çok büyük olduğunu söylemek isterim. Neyse aklımdaki nostalji okyanusuna daha da kapılmadan büyük bir heyecanla sorularıma geçmek isterim:

1. Gelecekteki tek kişilik oyunların stream hizmetlerinin gelişimiyle açık dünyadan biraz daha uzaklaşıp tekrardan hikâye anlatmaya odaklı, daha lineer çizgilere kayacağını düşünüyor musunuz? Yoksa artık tüketici alışkınlıkları eskiden rafine olarak tüketmeyi sevdiğimiz tarzdan çok mu uzaklaştı?

2. Eskiden hayal bile edemeyeceğimiz oyunların artık oyun motorlarının erişimlerinin ve kullanımlarının kolaylaşması sayesinde çok küçük ve bağımsız ekipler tarafından rahatlıkla yapılabilmesi AAA klasmanındaki oyunları evrilmeye zorlayabilir mi? Sonuçta şu anki oyun kültürünün de doyuma ulaştığı bir nokta olmalı. Ünlü bir düşünürün dediği gibi "Everything that has a beginning has an end.".

Aslında çok daha fazla yazmak istediğim şey olsa da belki bir gün yüz yüze sizi görürsem sorup daha da fazla bit israfından kaçınmış olurum. Bu hızlı ve sabırsız dünyada yazılı yayınlarla direnen sizin gibi güzel insanlara selam olsun. İyi Çalışmalar, *- Hakan Aksu*

O zaman sana en büyüğünden ve en epiğinden bir hoş geldin Hakan. Daha önceleri neredeydin?! Daha sık bekleriz bundan sonra, senin gibi kadim okurların başımızın üstünde yeri var.

Tabii o güzel sözleri ben üstüme alınmıyorum, 2001'lerde ben de senin gibi oyun dergilerini sevgiyle takip eden gençlerdendim ve aynı senin gibi bu dergiler, bu yazarlar benim de hayatımda paha biçilemez bir yere sahipler. Hem okuma sevgim hem de oyun sevgim konusunda onlara çok şey borçluyum.

1. Tam olarak bu dediğin konu bu ay benim de aklımda bayağı bir döndü. Bir Akıl-Fikir yazacaktım, dergi çıkmadan yazmayı başarabilmişimdir umuyorum. AAA prodüksiyon kalitesinde olan ama o kadar da uzun sürmeyen, o kadar da kallavi olmayan yapımlar konusunda bir eksiklik var oyun dünyasında. Stream hizmetleri dediğin gibi, bu konuda önemli etki yapabilir. Netflix'teki Bandersnatch örneğin çok başarılı bulunmadı belki ama o tip denemelerin artacağı söyleniyordu. Yani büyük prodüksiyonun altından kalkabilecek firmalar oyunlarını 60 dolara satmak istiyor ama oyuna 60 dolar veren oyuncunun beklentisi değişti. Çözüm belki de 2. sorunda gizli gerçekten de.

Açık dünyadan ben de ufaktan bıkmaya başlayan bir insan olarak o tip oyunların döneceğini düşünmüyorum maalesef ya. Açık dünyada yenecek o kadar ekmek, o kadar "oyunumuzun süresi bilmem kaç yüz saat" gibi reklam kelimesi potansiyeli var ki... Hani hikâyenin en kralını anlatan oyunlar bile (RDR2 en basitinden) açık dünyayı bulunduruyor içinde. Ama cidden ikinci sorudaki gibi orta çaplı firmalar bu konularda iyi işler yapmaya başladı. Hellblade olsun, A Plague Tale olsun güzel örnekler. - S

2. Küçük çaplı bağımsız geliştiricilerin AAA prodüksiyon kalitesinde oyunlar geliştirebilme imkânı var demek, bu ay Tarık'la yaptığım muhabbet sayesinde öğrendiğim kadarıyla, çok doğru değilmiş. Hani işin asıl can alıcı kısmı modelleme ve kaplama render'lama ve oyun motorları buna kesin çözüm değil anladığım kadarıyla. Ama mesela Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory gibi orta ölçekliler için çok önemli oyun motorlarının gelişimi. Bu tip örnekler eğer artarlarsa büyük firmaların daha kısa süren ve daha ucuza satılan oyunlar yapmalarına önayak olabilirler elbette.

Bütün bitler sana feda olsun. Görüşürüz.



Hem prodüksüyon kalitesi yüksek hem de çok uzun olmayan oyunları özlüyoruz.

Bir Ataristin Hatıra Defteri 2

90'lı yıllar atari salonlarının altın çağıydı, konsoldu, PC'ydi tırt kalıyordu atari salonu oyunlarının yanında. Adrenalin hat safhadaydı. Misal Street Fighter'da yanında oynayan hiç tanımadığın kişinin kaybetmeyi kabullenememenin hırsıyla sinirlenip gerçek shoryuken çekebilme olasılığının verdiği heyecan bir başka olurdu.

Bir gün tek başıma oynarken yanıma girdi elemanın biri, yendim ben bunu, sonra bir daha girdi, sonra bir daha, her seferinde açık ara yeniyordum, elemansa benim ne kadar şanslı kendisinin ne kadar şanssız olduğundan dem vuruyordu. Ulan 100 kere oynasak 100'ünde yenerim seni, neyin şansından bahsediyorsun. Son oyun perfect çektim buna, kalktı gitti hâlâ söyleniyordu. Birden bir enerji geldi, bir aydınlanma, Matrix'teki gibi yeşil yeşil rakamlar akmaya başladı. Oyunu bıraktım TARGET LOCK!

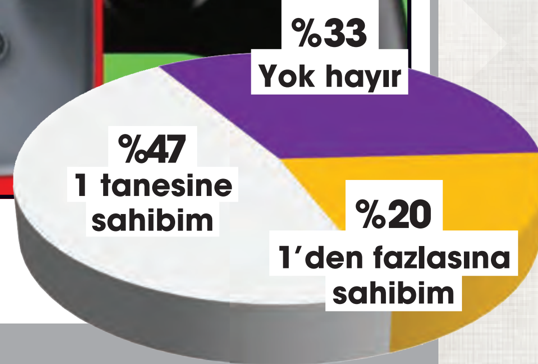
MGS'deki Stinger füzesi gibi elemanı takip ediyordum. Her girdiği oyunda ben de yanına giriyordum, patates ediyordum, bu da her seferinde kafasını yana çevirip "hey Allah'ım ya" diyordu. Baktı dövüş oyunlarında rahat yok, spor oyunlarına başladı. Street Hoop`a girdi eleman, dudaklarım gerildi, yüzümde Joker gülümsemesi. Street Hoop o aralar favorimdi. Çok pis patates ettim elemanı, burnundan soluyordu. En son kimsenin oynamadığı, adını bile tam hatırlamadığım kazma bir futbol oyunu var bu eleman gibi kazmaların oynadığı, ona girdi, ben de hemen yanına girdim. Daha önce hiç oynamadığım, tuşlarını bile bilmediğim oyunda 3 gol attım. Gözleri hepten dolmuş, dokunsan ağlayacak olan eleman "bela mısın ulan başıma" diye feryat etti, şöyle bakıştık bir süre, sonra bastı gitti, bir daha da onu hiç görmedim (ne pis adammışım). Eleman gidince benim 3. göz, çakralar falan kapandı, yeşil çizgileri görmez oldum. Yaklaşık 15 sene geçti, ben yeşil çizgileri daha sonrası başka durumlarda da görürüm diye umut ederken bir daha böyle bir enerji patlaması olmadı hiç. Şu ansa bu kadar gereksiz bir anda olacağına ne bileyim üniversite sınavında falan olsa bir işime yarardı bari diye düşünüyorum. İşte ataristin 3. gözü atari salonunda açılıyor ne olacak... Şimdi bana söyleyin, elemanın arkasını dönüp giderken aldığım zevkin online oyunda olabilme ihtimali var mı?

1995 senesi. Benim takıldığım şehir merkezi, orta kalite, makul tuvalet kokulu atari salonunun o esnada en popüler, rağbet gören oyunu Super Street Fighter 4 zamanlarında Street Fighter'ın filmi vizyona girmişti. Ben şahsen çok heyecanlanmıştım, filmin gösterime girdiği ilk gün akşam seansına sinemaya gittiğimde çok şaşırdım çünkü güzide beldemizin atari salonu cemiyetinin birçok seçkin üyesi sinemanın önünde toplanmıştı. Genelde kaybedip söylenen Blanka'cı hırçın çocuk, cool takılıp oynarken adeta meditasyon olan Dhalsim'ci abi, sonic

Anket



PS4, XBOX ONE VEYA SWITCH SAHİBİ MİSİNİZ?



BAŞKA NE DEDİLER?

Konsola özel oyunlar için PS4 aldım, o oyunlar da bir bir PC'ye geliyor :) @Ali Arda

PS4 sahibiyim, bayağıdır açmıyorum kendisini. @Hüseyin Türk

Switch var, açıp bakmıyorum yüzüne. @Cenk Çoban

Yok hayır, ihtiyaç da duymuyorum, PC master race :) @Deniz Uluca

3 konsola da sahibim. Favorim taşınabilirliği ve özel oyunlarıyla Switch. @Barış Keskin

HANGİ OYUNA TÜRKÇE DESTEĞİ GELSİN?

Keşke Horizon: Zero Dawn Türkçe çıksaydı da millet bilmeden çöp demeseydi. @Fırat Fırathan

Dragon Age serisini isterdim kesinlikle. Muhteşem bir lore'u var, dilimize kazandırılmasını isterdim. @Ali Ulupınar

Deus Ex: Mankind Divided'ın çıksa çok iyi olurdu. Hikâye derinliği iyi ama çat pat İngilizceyle biraz zorluyor. @Lale Aziz

Disco Elysium. Diğerleri normal İngilizceyle oynanıyor da bu çok ağır. @Fatih İnan

RRD2. Çünkü o muazzam hikâyeye herkesin tanık olmasını isterdim. @Aziz Yangın

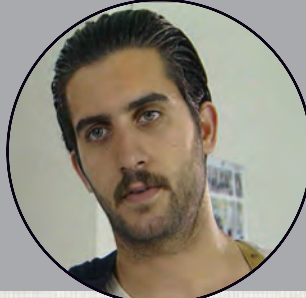
Eski İngilizce kullanan her oyuna. Çok yaygın bir kelime yerine ilk kez duyduğum kelimeleri kullandıklarında deliriyorum. @Kemal Erdem Şahin

@OYUNGEZER: İLK ÂŞIK OLDUĞUN ÜNLÜ KİMDİ? (YANİ İLK "CELEBRITY CRUSH"IN DİYORUM...) [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Ya annem Erol Evgin'e âşıktı. Ben de etkilenip, boyuma bakmadan o kocaman ve sıkıcı adama birtakım hisler beslemiştim sanırım, of... @pebblesinmymind



Mehmetali Alabora'ya aşıktım. İmzasını almak için DnR önünde sıraya girip ağlamıştım ve beni görüp yanına çağırmıştı... @gizemsedef



5-6 yaşında mı ne izlediğim Look Who's Talking'den Kirstie Alley (adını bilmiyordum valla, şimdi aratıp buldum). @omerakdag



Selam OGZ



boom'un arkasından yavaşça yürüyüp, aduket atan Ken/Ryu'culara knuckle punch'ı yapıştırınca zevklenen Guile hastası pideci abi ve benzeri birçok tanıdık simayı fark etmiştim. Sanırım herkeste genelde ismini bile bilmeden beraber zaman geçirdiği, sadece atari salonunda gördüğü rakipleriyle ilk kez habitatı dışında karşılaşmanın verdiği şaşkınlık vardı. Üstünde sadece bir numaranın olduğu saman kâğıdı parçasını, yani o zamanların biletini satın alıp maalesef gündüz iki film birden (adult!) matinesi ertesi seansına gittiğimiz için nispeten temiz olduğunu düşündüğümüz koltuklara oturup heyecanla yerimizi almıştık. Filmin başlamasıyla galeyana gelen ataristler ilk alkışı patlatmışlardı (evet o zamanlar alkışlanıyordu filmler). Filmde oyundaki hareketleri görüp hezeyanlanan ataristlerin Guile'ın final sahnesinde M. Bison'a (Mr. Bison derdik biz) flash kick çakmasıyla (bizim jargonda jilet çekmesi) tezahüratlı alkış patlatmalarıyla sonlanmıştı tırt "B movie" filmimiz. Herkes filmin tırtlığının farkında olsa da oynadıkları oyunun filmini izledikleri için genel olarak mutlu bir şekilde salondan bir önceki seans hatıratları yapışkan peçete parçalarının arasından sıyrılarak ayrılmışlardı. Filmin gazıyla atarislerin çoğu habitatlarına dönüş yoluna koyulmuştu. "Oyunların filmleri kötü oluyor galiba" şeklindeki düşüncem daha sonrası jenerik açılışındaki adamın pazarda sutyen satan adamlar gibi anırıldığı bir filmle tamamen değişecekti: Mortal Kombat. - *Enver Akçora*

Arkadaşlar Enver'i belki hatırlarsınız. 2016'nın Eylül sayısı için Bir Ataristin Hatıra Defteri başlıklı çok tatlı bir mail atmıştı, ben de o maile Piksel bölümünde ayrıca yer vermiştim. Tekrardan hoş geldin Enver. Bu sefer de atari salon kültürüne aşina benim gibileri istemsizce gülümsetecek bir mail atmışsın ama bu ay fark ettiğin üzere Piksel ayrı bir dolu, yer kalmadı orada, Selam'la idare et :)

Sen o atari salonundaki elemandan bahsedince benim de aklıma benzer bir şey geldi bak. KoF 98 veya 97'ydi galiba, elemanın birinin yanına girip kendisini bir güzel dövmüştüm. "Sen nasıl yanıma girip döversin, kendim oynayacam lan, şimdi tekrar giriyorum, bilerek yenil yoksa şöyle böyle" falan demişti. Zorla mı canım, atari salonları millet birbirinin yanına girsin diye var. Yine temiz bir dövdüm bunu. Eleman gıcık olup makineyi arkadaki düğmesinden kapattı, ben de her medeni insan gibi atari salonunu işleten Şevket amcaya söyledim böyle böyle diye, adam elemanı salondan kovdu. Tuvalet kokusunun çok değil de makul seviyede olduğu salonlardandı bizimki de neyse ki. Eleman giderken "adam topluyorum bekliyorum dışarıda, sen hele bi' çık" falan diye tehditler savuruyordu. Ufaktan tırstım ama neyse, normal oyunuma devam ettim, çıktım gittim, dışarıda da kimse yoktu. İnsan yenilgiyi olgunlukla karşılamalı kısacası mirim.

Yalnız Street Fighter'ın filmi dediğin gibi, kötüdür mötüdür ama oyunu sevenlere yine istediğini verir. The King of Fighters'ın filmini ne yapalım asıl, sana onu sorarım :) Çok şükür ki YouTube'da ve Steam'de The King of Fighters: Destiny diye bir şey var. O şahanedir bak ama ikinci sezonu gelemedi gitti.

Şu an ortamın en genci benim sanırım ya burada. Böyle anıları okumayı seviyorum ama şimdi, o ayrı. O bahsedilen hazzın sanırım en yakın halini bir önceki konsol jenerasyonunda, Xbox 360'ın ve PS3'ün Call of Duty lobilerinde, NBA 2K'lerin sesli konuşma özelliğiyle falan yaşadım ben sanırım. Genelde dalga geçilen taraf ben oluyordum ama o kadar da iyi oynamadığımdan :) Sanırım bu yüzden benim en iyi online oyun tecrübelerimden biri Destiny raid'leri ya, sürekli bir muhabbet ve iletişim oluyordu. -S



Söyleyin Çizelim!

Geçen ay söylenmek işe yaradı, sürüsüyle çizim önerisi geldi! Seçtiğimiz Ayberk Tokmak'tan: Nathan Drake, Lara Croft'a İstanbul Boğazı'nda evlenme teklif ediyor. Rüya Özcan (senin önerin çok güzeldi ama oyunlarla alakası olmadığı için elendi :)), Şamil Kılıçlar, Zafer Aslan, Ata Yılmaz, Mighty Emlesaze, Arda Kurt, Ozan Bolulu, Şükrü Şardağ, Cihan Batur (mektubu yayınlarsanız çok sevinirim demişsin ama onun için konulu mektup atman lazım, çizim önerisi yetmez :)) ve Serkan Altınbaş, hepinize teşekkürler, çoğu öneri gayet güzeldi bu ay. Önümüzdeki ay az öneri gelirse sizinkilere dadanacağızdır ama beyinler durmasın, Eren Eryürekli yeni fikirler bekler!

Çok mu hızlı yoksa çok mu yavaş geçtiğini anlayamadığım garip bir ay oldu, önümüzdeki ay da öyle olacak muhtemelen. Siz yine zamanın akışına kendinizi çok kaptırmayın da arada Selam'a da yazın!



Gelecek Ayın Misafiri

Aslında nispeten yakın zamanda konuk olmuştu ama madem bu ay böyle özel bir dosya hazırladı, ve de o dosyayı kapağımıza taşıdık, Eser Güven'i Selam'a tekrar konuk etmenin tam zamanı! Başta C64 ve Amiga muhabbeti yapmak isteyenler olmak üzere herkesi bekleriz!


CARE for ANOTHER ADVENTURE?
İLLÜSTRASYON EREN ERYÜREKLİ



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer
sumer@oyungezer.com.tr

BİR JAPONYA LİGİ MACERASI

Japonya Ligi'yle PS1'deki J-League Winning Eleven 2001 sayesinde tanıştım. Adeta animelerden fırlamış forma tasarımları, maskotları ve kulüp logoları, değişik puan sistemleri, maçlardan önce ve sonra her iki takımın da birbirini selamlaması, all-star maçları, ligde oynayan tecrübeli küresel yıldızlar falan derken de içerdiği bu Japon sosu yüzünden hayli ilgimi çekmişti. O zaman kendime bir söz vermiştim: Bir gün mutlaka bir Japonya Ligi maçını tribünden izleyecektim.

“İNSAN FUTBOL MAÇINDA KÜLTÜREL FARKLILIKLARI ÇOK İYİ GÖRÜYOR.”

Şükürler olsun ki bu hayalimi de 15 Haziran 2019'da gerçekleştirebildim, neredeyse tam 20 yıl sonra! Stubhubs'tan biletlerimizi aldıktan sonra eşimle Ajinomoto Stadyumu'nun yolunu tuttuk FC Tokyo - Vissel Kobe maçını izlemek için. İşin ilginç yanı, Japonya'ya gitmemizden sadece birkaç ay önce bir Türk satış sitesinde lisanslı bir FC Tokyo forması bulmuştum ne hikmetse. Rastlantıya bakar mısınız?



Formamı giyip kalabalıkla beraber stada girdiğimde ayaklarım mutluluktan yere basmıyordu adeta. Atmosfer muazzamdı, üstelik yaklaşık 32.000 seyirciyle sezon rekoru kırılmıştı. Sahayı çaprazdan gören güzel bir yere oturup maçı beklemeye başladık. Bu esnada da şunu fark ettim ki izleyicilerin çok büyük kısmı ailelerden ya da çiftlerden oluşuyordu. Fanatik futbol izleyicisi diyebileceğimiz kesim ülkemize oranla çok azdı yani. Hemen yanımda yaklaşık 70 yaşında olan ve sake'sini yudumlayarak maçı izleyen bir teyze, önümde de Japonya'da yaşayan bir İngiliz adam ve onun Japon ailesi oturuyordu mesela.

Derken oyuncular sahaya çıkmadan önce futbolcuların kısa kısa ve animelerden fırlamış gibi artistik pozlar verdikleri videoları gösterilmeye başlandı. İşte o zaman bu ligi neden sevdiğimi bir kez daha anladım. Her futbolcunun adının anons edilmesinin ardından tribünler coşuyor, onlar coştukça eşimle biz daha da gaza geliyorduk.

Nihayetinde maç başladı. Lakin Kaptan Tsubasa sizi yanıltmasın, oynanan futbolun kalitesi ligimize oranla bile hayli zayıftı açıkçası. Zaten ülkemize oranla daha çok bir eğlence aracı görülüyor futbol Japonya'da. Devre arasında takımın maskotu komik şovlar yapıyor, millet deli gibi alkol tüketmesine rağmen kimse sahaya bir şey fırlatmıyor, taraftarlar kesinlikle küfretmiyor ve sadece marşlar söylüyordu.

Kültürel farklılıkların bir örneği de sahada yaşanıyordu bu arada. Hakem kararlarına Japon oyuncular anında uyuyor, sadece yabancı oyuncular itiraz ediyordu. Yabancı oyuncu demişken Vissel Kobe'de Iniesta ve David Villa oynuyordu bu arada (Lucas Podolski sakat olduğu için maç kadrosunda yoktu ne yazık ki). Dünya gözüyle Iniesta'yı da canlı izleme şansım oldu yani ki adam resmen döktürdü ve maçtaki tek golü de o attı zaten. Bizim uğursuzluğumuzdan mıdır nedir, o sırada ligde lider durumda olan FC Tokyo da o golle 14. sıradaki Kobe'ye kaybetti maçı sürpriz şekilde.

Maç bitişinde herkes çöplerini topladı ve deplasman takımı ev sahibini yenmesine rağmen hep beraber sakince stattan ayrılıp aynı metrolara binerek evlerine dağıldı. Hatta eşimle karnımızı doyurmak için girdiğimiz bir lokantada da aynı şekilde iki takım taraftarları beraber yemek yiyordu. Bizde ev sahibinin yenildiği bir derbinin ardından böyle bir şey hayal edebiliyor musunuz?

Özetle gerçekten de hayatımın en güzel akşamlarından ve en ilginç tecrübelerinden biri oldu benim için, o yüzden sizlerle de paylaşmak istedim. Gerçekten merak ettiğim kadar da varmış Japonya Ligi. Nasip olursa bir kez daha gerçekleştirmek istiyorum bu hayali. Hem belki bu sefer maçı biz alırız.









THE LAST OF US™ PART II

19.06.2020

TÜRKÇE DUBLAJ
ve ALTYAZILI



18
www.pegi.info

NAUGHTY DOG



GHOST OF TSUSHIMA

TSUSHIMA'NIN HAYALETİ SUŞİ– PARDON İNTİKAM İSTİYOR

ENGİN VURAL

İçimdeki samuray kıpır kıpır, yerinde duramıyor, 17 Temmuz gelsin de Ghost of Tsushima'yla buluşalım diye sabırsızlanıyor. Tabii daha çok samuray yolundan mı gideriz, öncelikli olarak hayalet olmaya karar verip ninja yolunu mu tercih ederiz, yoksa ikisi arasında dengeli bir yol mu benimseriz bunu oyun çıktığında göreceğiz.

Son State of Play gösterimiyle birlikte oyunun keşif kısımlarına, samuray ve hayalet oynanış stillerine, fotoğraf moduna hızlı bir bakış atma fırsatı bulduk.

Harita kullanımı ve keşif kısmında gösterilenler oyunun kendine has bir yol bulma yöntemine sahip olacağına işaret ediyor. Haritada işaretlediğimiz noktaya bir mini haritadan istifade ederek değil, ihtiyaç duyduğunuzda çağırdığınız rüzgârın yardımıyla gidebiliyorsunuz. Ayrıca kuşlar veya tilkiler onları takip ettiğinizde sizi ilgi çekici bir noktaya götürebiliyor veya duman yükselen bir bölgeyi gördüğünüzde buraya giderek görevle ilgili bir detaya ya da bir yan göreve ulaşabiliyorsunuz. Etrafımıza baktığımızda bu türden pek çok işaret bulunacak, bunları dikkate alıp almamak tamamen size kalmış. Son fragmanda böyle bir örnek bulunuyordu; bir yaban domuzu bir adama saldırmakta ve adamın yardım çığlıkları yükselmekteydi. Yardıma gidip gitmemek size kalmış. Kendi adıma bunlara da zaman ayırmak niyetindeyim.



Kahramanımız Jin Sakai'nin samuray geçmişiyle Moğol istilası sonrası büründüğü kişiliği hayalet, bizlere 2 farklı stil sunuyor. İsimlerinden de tahmin edildiği üzere samuray doğrudan savaşa, hayaletse işin gizlilik kısmına karşılık gelen stiller. Kancamızı kullanıp çatıların tepesinden, ağaç dallarından salınıp düşmanın tepesine binmek veya ön kapıdan bodoslama dalıp kılıcımızla şov yapmak bize kalmış.

Burada da Nioh, Sekiro gibi oyunlardan aşina olduğumuz bir duruş sisteminin kullanıldığı görülüyor. Yine bu oyunlardakine benzer bir saldırı savuşturma mekaniğine de yer verilmiş. Uygun bir pozisyonda bulunup doğru zamanlamayla yaptığımız savuşturma hareketlerini ustaca bir kılıç darbesiyle tamamlayıp düşmanı indirdiğimiz sahneler tam da samuray filmlerini anımsatan cinsten. Hele bir de Jin'in chiburi yaptığını görünce iyice gaza geldim.

Yeri gelmişken oyunun sinema modundan da bahsetmek gerek. Dilersek oyunu siyah beyaz bir film gibi oynayabileceğiz. Ama ben öyle tercih etmem, o rengârenk doğanın, manzaranın tadını çıkarmak, jeneriklik fotoğraflar çekmek isterim diyenler için de gayet güzel bir foto modu bulunuyor. Diğer oyunlarda da gördüğümüz renk filtresi gibi özelliklerinin yanında nesnelere odaklanma, derinlik ayarı gibi özellikler de var. Daha da güzeli, Jin'in duygu durumunu, rüzgârın hızını ve geldiği yönü değiştirmemize, ortamda uçuşacak yaprakları, böcekleri vs. seçmemize imkân verilmiş.

Oyunda yöneteceğimiz karakter belli, Jin Sakai. Ama bu, karakter özelleştirmenin olmadığı anlamına da gelmiyor. Söylendiğine göre Jin'in giydiği kıyafetler sadece görsel yönden bir değişiklik yaratmıyor, aynı zamanda çatışma stiline de etki edecek.

Yazılacak çok şey var. Mesela oyunun hikâyesine, Kubilay Han'ın ordularının Japonya seferlerine ve burada Tsushima'nın nasıl bir konuma tekabül ettiğine hiç değinmedim bile. Bu kısmı da oyunun çıkışına bırakıp toparlayayım.

Özellikle oynanışa dair kısımlarda Assassin's Creed ve Far Cry serilerini ziyadesiyle anımsatan bazı detaylar 'Acaba?' dedirtse de Ghost of Tsushima'nın sunduğu atmosfer ve anlatacağı hikâyeyle bu benzerliklerin oluşturduğu tereddüt bulutunu dağıtacağını umuyor, 17 Temmuz'u dört gözle bekliyorum.

Gerçekle Kurgu Arasında

Ghost of Tsushima her ne kadar tarihi bir dönemi ele alıyorsa da özünde bir kurgu. Tarihsel gerçekliğe çok bağlı kalınmadığı bizzat yapımcıları tarafından dile getirmiş durumda. Buradaki temel amaç elbette oyun deneyimini daha iyi kılabilmek. Buna bir örnek olarak samurayların giyim kuşamı verilmiş. Oyundaki samuray kıyafetleri 13. yüzyıldakiler gibi değil de, bugün samuray denildiği vakit aklımızda canlanan görüntüye daha uygun düşecek şekilde, daha ileri tarihlerdeki örnekleri esas alınarak yapılmış. Ama bu gerçekçiliğin önemsenmediği gibi bir anlama da gelmiyor. Oyun için pek çok uzmandan danışmanlık alınmış durumda. Din, kostüm, hareketler, tarih konusunda uzman kişilerin görüşlerine başvurulmuş ve bunlar oyuna olabildiğince yansıtılmaya çalışılmış. Kahramanımız Jin Sakai'nin postürüne, kılıcını savuruşuna, düşmanını indirdikten sonra kılıcındaki kanı silkeleyişine (chiburi denen hareket bu oluyor işte) bakıp da 'işte bu tam bir samuray' dememek mümkün mü?

Esin Kaynakları

Ghost of Tsushima'nın klasik samuray filmlerinden esinlendiği gayet aşikâr, nitekim yapımcılar da bunu sık sık dile getirmekte. Özellikle Akira Kurusawa'nın Seven Samurai filmi bunların başında geliyor. Zaten son State of Play gösteriminde sinema modu gösterimine geçilip siyah beyaz sahneleri gördüğümüzde, pek çoğumuzun aklına da bu film gelmiş olsa gerek. Ama oyunun esinlendiği esas kaynak çok daha farklı imiş; 1984 yılında başlayan bir çizgi roman serisi olan Usagi Yojimbo. Edo döneminde bir ronin tavşanın, Miyamoto Usagi'nin hikâyesinin anlatıldığı bir seri bu. Kahraman tavşanımızın esin kaynağıysa efsanevi kılıç ustası Miyamoto Musashi. Oyunun esin kaynaklarından bir diğeri de anime serisi Rurouni Kenshin.



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Sucker Punch | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 17 Temmuz 2020

BU AY NE OLDU?

Nasıl gidiyor bakalım karantina günleri? Size ayrılan saatlerde bilgisayar veya konsol başına oturmak yerine çıkıp güzelce bir hava alıyorsunuz değil mi? Yani şöyle bir Mayıs ayında ne oldu diye düşündüğümde aklıma genellikle dört duvar geliyor, o yüzden pek de yaratıcı olamadığım için üzgünüm :) Şimdi tabii yasaklar gevşemeye başladı ama biz yine de önlemlerimizi almaya devam edelim.

ESER GÜVEN

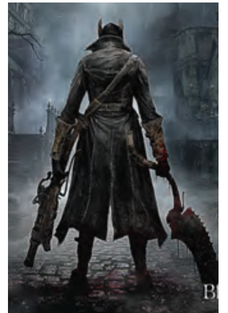


1 Electronic Arts, bir yıl içerisinde 14 yeni oyun yayınlayacağını ve bunlardan birinin de bir "EA HD oyunu" olacağını söyleyince tahminler havada uçuşmaya başladı. Sektörden güvenilir kaynaklara erişebilen gazetecilerden biri bu oyunun Mass Effect Trilogy olduğunu çıtlattığındaysa oldukça sevindik aslında. Tüm zamanların en iyi serilerinden birine de yeniden elden geçirilmek yakışır. Muhtemelen sevincimiz anca fiyatını görünceye kadar sürecek ama olsun.

2 Geçen yıla damgasını vuran, bizi oynar oynamaz, kendisine aşık eden Disco Elysium günün birinde Türkçe olabilir! Oyunun geliştiricisi ZA/UM internette bir anket başlattı ve oyunun hangi dillere çevrilmesini istediğimizi bize sordu. https://internationale.zaumstudio.com/ adresinden ulaşabileceğiniz ankette Türkçe şu an 82.066 oyla lider ama siz okuduğunuz sırada ne olur bilemem. Siz de bir el atıverin olmazsa.



3 Bloodborne'un PC yolunda olduğuna dair iddialar bir kez daha gün yüzüne çıktı ve sardı bizi tatlı bir heyecan. İddiaya göre Sony önce PC'ye gelecek başka oyunlar açıklayacak, ardından Bloodborne duyurusu yapılacak. Yharnam'ı 60 fps deneyimlemek çok acayip olacak, çok. Bu iddiaya 'sallama' gözüyle bakmıyoruz, çünkü er ya da geç o oyun PC'ye gelecek. Aha da yazdım buraya.





4 Erteleme haberleri neyse de, asıl can sıkan iptal haberleri oluyor. Mesela ben The Outsiders stüdyosunun bizi bir yaratığın rolüne sokacağı Darkborn'u merakla bekliyordum. Ne güzel Viking kanı dökecektik (niye ki?) ama ne olduysa stüdyo bir anda üzerinde o kadar çalıştıkları oyunu iptal ettiklerini açıkladı.

5 Amazon ilk büyük oyunu Crucible'ı zayıf bir reklam kampanyası eşliğinde piyasaya sürdü ve oyuncu sayısı kısa sürede çakılan oyunlara bir diğer örnek olarak tarihe geçti. Eğer Amazon oyun dünyasında bu şekilde iddialı olmaya çalışacaksa işi çok zor. New World de patlarsa bir daha uzun süre oyun piyasasında adlarını duymayız herhalde.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Ubisoft, Assassin's Creed: Valhalla'nın ilk oynanış görüntülerini göstereceğini duyunca büyük bir heyecanla Inside Xbox sunumunun karşısına oturduk, sıra Valhalla'ya geldi, CGI, ara sahne, kesintili görseller, kuzgun, yanan ortamlar... E hani oynanış? "Oynanış videosu" kavramını Ubisoft çok yanlış anlamış. Sonrasında özür dilediler ama hayal kırıklığını önüne geçemediler tabii.

9 The Culling diye fiyasko bir oyun vardı, belki adını duymuşsunuzdur. Oyun öyle fiyasko oldu ki geliştiricileri erken erişimdeki o oyundan kaçıp The Culling 2'ye geçtiler. Bir haftada oyuncu sayısı tek hanelere geçince bu sefer de "The Culling'i küllerinden dirilteceğiz, üstelik ücretsiz olacak" dediler. Her şey iyi güzel de, adamların ücretsiz oyunda maç yapma hakkını parayla satacakları ortaya çıktı :D Sen yapacak maç, sen verecek para.



7 id Software, Bethesda ve Mick Gordon arasındaki anlaşmazlık tatsız sonla bitti. Mick Gordon'un ilk başta tek taraflı olarak köprüleri yakar gibi yapmasının ardından id Software daha net konuştu ve bundan sonra Gordon'la çalışmayacaklarını, Gordon'un açıklamalarının Baş Ses Tasarımcısı Chad Mossholder'ı küçük düşürdüğünü ve Gordon'un sorumluluklarını yerine getirmediğini açıkladı. Artık bu perde kapandı diyebiliriz yani.



10 İlk 11 günde 11 milyon satan, yaşam boyu satış hedefine iki ay içerisinde ulaşan Animal Crossing: New Horizons sadece oyuncuların değil, kültür dünyasının da dikkatini çekti. Metropolitan Sanat Müzesi, oyunculara adalarında kullanmak üzere 400,000'den fazla ikonik sanat eseri sundu. Artık siz de bir Renoir sahibi olabilirsiniz, sanal da olsa.



8 Yaz aylarında oyun fuarlarından umudu kesmiştik ama sonbaharla birlikte işler normalleşmeye başlar diye düşünüyorduk. Yanılmışız. Teee Kasım ayında düzenlenecek olan BlizzCon da yine Corona salgını yüzünden iptal ediliverdi. Blizzard yine de ruhu korumak adına online çözümler araştıracağını söyledi ama aynı etkiyi yaratmak mümkün olmaz tabii. Bazen coşku, bazen yuhalamalar yerinde güzel.



11 Biz PS5 gösteriminin yapılmasını beklerken, Sony sürpriz bir açıklamayla birinci parti stüdyolarını PlayStation Studios adı altında birleştirdiklerini duyurdu. Logonun yanında bir de açılış videosu yayınladı Sony. Ne? İsmi ve videosu Xbox Game Studios'u mu andırıyor? Olur öyle benzerlikler :)

Konuşanlar



@Mike_Laidlaw
(Mike Laidlaw)
Epic Game Store'dan nefret etmenin çok popüler olduğunu biliyorum (neden olduğunu anlamıyorum ama her neyse), ama şunu söylemeliyim ki tek bir tıklamayla istek listenizden oyun silmenize izin vermeleri, Steam'in sizi istek listenize yollayıp arama yapmaya zorlamasından çok daha güzel.

Epic Games Store son zamanlardaki hamleleriyle büyük sempati topladı ve bundan kastım sadece verdiği bedava oyunlar değil. Yazılımı da sürekli gelişiyor, iade politikası harika, indirimlerde cidden süper fırsatlar yakalanabiliyor ve yakında başarımlar da gelecek. EGS'nin sunduğu artılar BioWare'in eski ünlülerinden Laidlaw'un da dikkatinden kaçmamış.



@Beavs
(Alexandria Neonakis)
Sonunda yapımı tamamladık! Bu cidden çılgın bir serüvendi. Oyunu baştan sona bitirdikten sonra aynı ilk The Last of Us'ta olduğu gibi bir bebek gibi ağladım. Oyunun hayranları ortaya çıkardığımız işe bayılacak. Şimdiye kadar üzerinde çalıştığım favori oyunum bu oldu.

The Last of Us 2 bu yılın en merakla beklenen oyunlarından biri ve Naughty Dog bünyesinde oyunu oynayan herkesten benzer cümleler duymak mümkün. Ağlayanlar, etkisinden kurtulamayanlar, öve öve bitiremeyenler. Abartıyorlar mı acaba diyeceğim ama ne derler bilirsiniz, "hype is real"



AAA'LER ÇOK UZUN SÜRMEK ZORUNDA MI?

Bu ay Amy Hennig'in (eski Uncharted'ların yazar ve yönetmeni) oyunların çok uzun oluşuna değindiği bir röportajına denk geldim de ondan yola çıkarak konunun etrafında biraz dolanayım dedim.

Şöyle bir en ünlü oyun markalarına bakalım (online oyunları bir kenara koyuyorum, onların olayları tamamen farklı). Assassin's Creed, Origin'le beraber çapını ver süresini çok büyüttü, her yeni Rockstar oyunu bir öncekinden daha da genişliyor, Mario ve Zelda serilerinin yeni oyunlarının çapı öncekilerden çok daha büyük, God of War, Final Fantasy XV ve birçokları yine aynı şekilde.

Çünkü oyuncuların beklentisi değişti. Oyuncu artık 60 dolarlık bir oyun aldığı zaman o oyunun 10 saatte bitip gitmesini kabul etmez, o sistem 2000'lerde kaldı. Ki aslında çoğu oyun bu süre uzatma işini makul derecede dengeli yapıyor da diyebilirim. howlongtobeat.com'a bakıyorum, AC: Odyssey'de her şeyi yapmak 126 saat sürüyor ama onlarla uğraşmak istemeyenler hikâyeye odaklanıp oyunu 41 saatte de bitirebiliyor. The Witcher 3'ünkiler 51 saate 173 saat. RDR2'ninkiler 47 saate 162 saat. Fallout 4'ünküler 26'ya 153.

Açık dünya oyunlardan gidiyorum çünkü büyük stüdyoların büyük markaları hep bu yöne döndü malum. Her seri bu kafaya döndü diyemem ama mesela lineerliğin bayraktarlığını yapan Uncarthed serisi 60 dolar bareminde kalabilmek adına Uncharted 4'e açık dünyamsı bölgeler ekledi (bence biraz eğretiydi hatta bu bölümler). DMC 5 kısa sürede bitebiliyordu ama o kadarcık süren bir oyuna 60 dolar verilmeyeceği için bir sürü ekstra içeriyordu (bitirme süresi 11 saat, her şeyi yapmak 67 saat).

Uzun oyun süreleriyle bir problemim yok, yanlış anlamayın. Hatta 60 dolarlık bir oyun 10 saatte bitiverse bünyemden pek de hoş homurtular çıkmaz. Ama size birkaç rakam daha vereyim:

Steam'de RDR2'de ilk bölümü tamamlama başarımını alanların oranı %81, oyunun hikâyesini bitirme başarımı alanların oranıysa %17. Hadi onu online kısmı için oynayanlar var. AC: Odyssey'de bu oranlar %91'e %34. The Witcher 3'te %68'e %26. Yani bu şu anlama geliyor: Siz isterseniz muhteşem bir hikâye modu yapın, oyunlar uzun olduğu için bu hikâyenin tamamını oyuncuların küçük bir kısmı görebiliyor. Çoğu oyuncunun o özene bezene yazdığınız hikâyeyi sonuna kadar tecrübe edecek zamanı yok. Evet isteyen mesela AC: Odyssey'i 41 saatte bitirir (ki birçok insan için 41 de çok fazla) ama oyuncu kafası öyle çalışmıyor, insan yapabildiği her şeyi yapmak istiyor ama bir noktadan sonra devreler yanıyor, "biraz ara vereyim" diyor ve sonra hiç geri dönmeyebiliyor.

Bağımsız oyunlar canımız ciğerimiz, hiç de uzun sürmeyen ve inanılmaz tecrübeler sunan, ucuza da satılan oyunların sayısı sonsuz. Benim burada sözünü ettiğim büyük prodüksiyonlu oyunlar. Oyunlar iki kutupta yoğunlaşmış gibi, bir tarafta kısa sürebilen bağımsızlar, bir tarafta onlarca saat süren AAA'ler. İki kutbun arasında, kısa süren AAA'lerse çok az. Yok değiller tabii, aklıma Doom'lar, Tomb Raider'lar geliyor mesela ama azlar ve bu tip oyunlara gizli de bir talep var.

60 dolara değil de ne bileyim, 20 dolara falan satılan, 10-15 saatten fazla sürmeyen AAA'ler konusunda bir açlık olduğu söylenebilir. Evet büyük yapımcılar o kadar tasarım, animasyon, pazarlama vs. yaptıktan sonra oyunlarını 60 dolara satmak ister, bu nedenle de süreyi uzatırlar ama insan istiyor yine de. Veya mesela DMC V'in 11 saat süren hikâye kısmı 20 dolara, geri kalanı DLC olarak satılsaydı müthiş olmaz mıydı? Muhtemelen daha az kâr ettirirdi, o yüzden kimsenin öyle bir yola girmesini beklemiyorum tabii, kendimce düşünceler bunlar sadece. Ama herhalde en güzeli Ninja Theory gibi orta çaplı firmaların ve Hellblade gibi AAA kalitesinde bağımsız oyunların artması olurdu.

Ömer Akdağ



ONUR KAYA

ARKANE STUDIOS 20. YIL RÖPORTAJI

Nice 20 yıllara!

Bethesda Türkiye'nin katkılarıyla, geçtiğimiz günlerde 20. yıldönümlerini kutlayan Arkane Studios'un yönetmenlerinden Dinga Bakaba'yla bir röportaj gerçekleştirme şansına eriştik.

ONUR: Malum bu röportajı Arkane'in 20. yılı vesilesiyle yapıyoruz, o yüzden klişe bir soruyla başlayacağım: Bu geçtiğimiz 20 sene içerisinde, ticarî başarısını dikkate almaksızın sizin için Arkane'in en öne çıkan işi hangisiydi?
DINGA BAKABA: Dishonored 2'nin Arkane'in en büyük başarısı olduğunu düşünüyorum. Sadece oyunun kendisi dolayısıyla değil aynı zamanda da prodüksiyon aşaması dolayısıyla. Çok zorlayıcı bir projeydi çünkü mesela iki nesil arasındaydı ve birincisi gidip sıfırdan motor geliştirdik, ikincisi tekrar Dunwall'a dönmenin kolay olacağı yerde yepyeni bir yere gittik (ha araya Dunwall'u yine de sıkıştırdık çünkü işleri kolaylaştıracaktı). Bunların üzerine bir de gidip tam teşekküllü bir karakter olan Emily'yi yarattık.

ONUR: Özellikle Dunwall City Trials'la çok eğlendiğimi hatırlıyorum. Yapımcısı bir oyunun mekaniklerini iyi oturtup dengeli kıldığı noktada Dunwall City Trials tadında bir "challenge" paketi yapmak banko seçenek haline geliyor gibi sanki?
DB: Dunwall City Trials'dan bahsetmiş olmanız ilginç çünkü genelde röportajlarda bahsi pek geçmez. Öte yandan Dunwall City Trials tam olarak söylediğiniz gibi bir şeydi, bir ek paket mi yapmak istiyoruz, zamanımız mı dar, o zaman ortalığı dağıtalım, mekaniklerle keyfimize bakalım demiştik.

ONUR: Bir orada bir de Mooncrash'te herhalde?
DB: Evet bir de Mooncrash'te. Dediğim gibi sistemleri oturttuğunuzda onları tekrar ziyaret etmek, üzerlerine bir şeyler eklemek, yeni numaralar denemek istiyorsunuz. Farklı bir dönem olduğu için Dishonored 2'de yaptıklarımız da farklıydı. New Game Plus ve özelleştirilebilir zorluk seviyesi ekledik. O da yetmedi Iron Man modu koyduk. Dishonored 2 ilk bakışta Iron Man modu eklemenin aklınıza geleceği oyunlardan biri değildi ancak bir baktık çok yetenekli oyuncular var, dedik neden olmasın.

ONUR: Bugün hâlâ Immersive Sim oyunları yapan sınırlı sayıda stüdyo arasındasınız. Bir nevi türü ayakta tutuyorsunuz çünkü Square Enix'in de Marvel lisansından faydalanmak adına Deus Ex'i rafa kaldırmasıyla Eidos Montreal sahadan ayrıldı. Diğer stüdyolar arasında sizin gibi sadece Immersive Sim yapan bir tane daha kalmadı. Türü ayakta tutan stüdyo algısı hoşunuza gidiyor mu, kendinizi böyle görüyor musunuz? Türü daha da ilerletmek mi, yoksa yeni yerlere yelken açmak mı istiyorsunuz?
DB: Immersive Sim oyunları ilk çıktıkları andan itibaren kırma yapımlar oldular. FPS, RYO, gizlilik ve macera türlerini birbiriyle karıştırdılar ve bana göre bu türlerden hangisinin aynı yapım içerisinde diğerlerine baskın olabileceği konusuyla oynamak gerçekten eğlenceli. Bu tipte oyunların olmamasını sağlayan şey bu. Bir stüdyo olarak şu an bulunduğumuz noktada yapmak istediğimiz şey de bu tarz deneyleri daha büyük ölçekte gerçekleştirebilmek. Bu tarz oyunları yapmaktaki zanaatkarlığımızı ve tasarım felsefemizi, bizi daha da çok zorlayacak şeyler üzerinde denemek istiyoruz. Konfor bölgesi denen şeyi pek sevmiyoruz,

Dishonored 2'nin ne kadar büyük bir şey olduğunu zaten konuşmuştuk. Şu an üzerinde çalıştığımız Deathloop neyi, nasıl severek yaptığımızın örneklerini fazlasıyla taşıyor ancak o da nevi şahsına münhasır bir proje. Hem o hem de Arkane Austin'in şu an üzerinde çalıştığı yapım bugüne dek öğrendiklerimizle neler yapabildiğimizi görmeye çalıştığımız prodüksiyonlar. Bu orasından burasından çekiştirme durumunun Arkane tarihinde biraz bulunduğu düşüncesindeyim. Dark Messiah gibi bir oyuna bakarsak -ki benim Arkane'e katılma sebebim Dark Messiah'a âşık olmamdı- ne kadar Immersive Sim'imsi olduğu cephesinde Arx Fatalis'ten farklı bir konumda ve kendisiyle karşılaştırıp "tıpkı DM gibi" diyeceğiniz çok da fazla oyun yok. Çok eşsiz bir oyun ama bir kutunun içine hapsedip "birincil kişi kamerasından oynanan bir yakın dövüş oyunu, biraz gizlilik biraz da macera öğeleri barındırıyor" diye başlayıp sonunu getiremeyebilirsiniz. Apaçık bir şekilde Immersive Sim genetiği barındırıyor evet ama yüzeyde bir aksiyon oyunu. Heretic ve Hexen'le aynı klasmana sokamazsınız ama Arx Fatalis'e kıyasla aksiyonu da daha ağır basıyor.

Son yıllarda gittikçe daha fazla oyunda simüle edilmiş sistemler karşımıza çıkmaya başladı. Bağımsız yapımlarda ve hatta bazen AAA oyunlarda da daha deneysel yaklaşımlar görüyoruz. Bu bizim için ilginç bir şey çünkü biz oyunlarımızı sahip olduğumuz mirasın ve zanaatkârlığın üzerine kurup sonra diğer şeylerle kombine etmeye çalışıyoruz. Şimdiyse fazlasıyla adı sanı bilinen Metal Gear ve Zelda gibi fikri mülklerin simülasyon elementlerini alıp bunları kendi formüllerine katışlarını izliyoruz. İleride bir gün iki taraf bir orta noktada buluşacak gibi sanki ve bu oyuncular için güzel bir durum.

Dishonored'ın marifetli olduğu pek çok cephe var çünkü BioShock diye bir şeyin olduğu bir ortama ayak basmıştı. BioShock derinlik sahibi FPS'lere dair standartları belirledi çünkü ve bunun bize çok yardımı oldu ama yine de ilk Dishonored'ı yapmak riskli bir hamleydi. Bugünse birbiriyle etkileşimli sistemler kullanan, simülasyon odaklı ve anlatısını oyuncunun ilerlettiği bir oyun yapmak bana kalırsa eskisi kadar riskli değil.

ONUR: Çünkü artık bütün oyun endüstrisi daha fazla hibrit oyun barındırıyor.
DB: Evet ve bu bizim için daha münasip çünkü artık oyuncuya hibrit bir oyun yaptığımızı anlatmamıza gerek olmuyor, direkt bu seferki hibridimizin ne açıdan özel olacağını nakletmeye odaklanabiliyoruz.

ONUR: Doğru tür kombinasyonlarının ana akım haline gelmesi gibi bir durum da söz konusu. Sizin oyunlarda melezleme



"Dishonored 2'nin Arkane'in en büyük başarısı olduğunu düşünüyorum."

yaparken böyle bir hırsınız oldu mu? Böyle bir projeyle gündeme gelip yeni bir akım başlattığınızı görmek gibi bir arzunuz var mı? Veyahut bütün endüstri melezlemeye daha çok eğilirken bir tık niş kalmak hoşunuza gidiyor mu?
DB: Bencilce bir örnek vereceğim ki kastettiğim aklınızda canlansın. Ben bütün eşimin dostumun oyunlarımızı oynamasını isterim. Hiçbirinin bir şeyler çok karmaşık veya niş göründü diye dışarıda kalmasını istemem. Ana akımda popülarite kazanmak bizim için oldukça önemli. Yarattığımız dünyaların, kurduğumuz mekaniklerin ve yaptığımız sanat tasarımının dolu doluluğunun keyfine daha çok insanın varmasını istiyoruz. Öte yandan yeni norm haline gelmek gibi bir arzumuzun olduğunu söyleyemem. Kendi yolumuzu çizmek bizi fazlasıyla tatmin ediyor. Bana kalırsa başarıya vardığımız yolun bize özel olması önemli. Bu uğurda yılların getirdiği tecrübe ve teknolojimizle en üst düze kaliteye ve karaktere sahip yapımlar ortaya çıkarmak dileğindeyiz. Örneğin Dishonored, her ne kadar onu aksiyon macera klasmanına sokabilecek olsak bile, spesifik aroma sahibi bir aksiyon macera olması sebebiyle adını duyurup başarı kazanmıştı. Bu aromayı korumak önemli. Hakkında fazla konuşamam ama Deathloop da konfor bölgemizden çıktığımız, risk alarak çılgın fikirler denediğimiz ama aynı zamanda bir Arkane yapımının iyi yapmasını beklediğiniz şeyleri de iyi yapan bir oyun olacak.

ONUR: Dishonored 2'ye özel bir sorum olacak. Dishonored 2'de "Clockwork Mansion" ve "A Crack In the Slab" bölümlerinde oyuncuya direkt olarak bölümün kendisini manipüle etme olanağı sunmuştunuz. Bu fikirleri anlatırken kulağa basit geliyor ama bunları uygulamak sizin için ne kadar zordu?
DB: Kulağa basit geldiği konusunda çok haklısınız. Olay fikri bulmak değil uygulamak, fikri elle tutulabilir, keyif verici bir şeye çevirmek. Bu noktada sorunuza cevap verecek olursam, ne kadar mı zordu? Çok zordu. Havamız olsun diye "kolaydı, bizim olayımız bu zaten" deyip geçebilirim ama hem bizim hem de başka stüdyolardaki meslektaşlarımızın yaptığı işlere saygısızlık etmiş olurum. Bu fikir ilk geldiğinde "hayır yapamayız" dememememiz zaten cüretkâr bir hareketti ve akabinde attığımız her adımda vazgeçmek için sürüyle sebep karşımıza çıktı. Ayrıca belirteyim, biz sırf bir şey üzerinde çok para harcadık diye oyunda tutmayız. Oyunlarımızdan çıkarttığımız epey pahalı şeyler oldu. Eğer gözümüz korksaydı bunları da çıkarabilirdik. Cesurca davrandık, zor da oldu, başarıya ulaşmak yolunda arkadaşlıklar bile bitti :) Büyük aydınlanmalar yaşadığımız, "neler başarmışız ha!" dediğimiz anlar da oldu, kimsenin bu konuda ağzını açmamasını dilediğimiz anlar da. Bu bölümlerde çalışmış tüm ekibi buradan tebrik etmem gerekiyor çünkü parçaların bütünü nasıl oluşturduğu çok önemli.

ONUR: Bu noktada soracağım ufak bir şey var, A Crack In The Slab'le benzer tasarıma sahip bir bölüm de aynı sene çıkan Titanfall 2'de vardı. Görünce "Aaaa onlar da aynı şeyi yapmış!" dediniz mi?
DB: Titanfall 2'ye bakınca (ki kendisi benim son yıllardaki favori tek kişilik FPS senaryolarımdan bir tanesidir, adamların hakkını vermek gerek, muazzam bir oyundu) bir başka benzer bölüm de fabrikasyon evlerin olduğu bölümdü mesela. Geçtiğimiz sene E3 fuarında baş mühendislerinden bir tanesiyle karşılaştım ve konu bu bölüme geldi ve "siz sizinkini nasıl yaptınız?" soruları soruldu, ipuçları, detaylar paylaşıldı. Bu ilginçti çünkü iki taraf da aynı zorluklarla karşı karşıya kalmış ve farklı seçimler yapmışlardı. İki oyun da farklı hikâyeler anlatıyordu, oynanışları üzerinden farklı bir gerilim yaratıyorlardı, iki bölümü birbirinden farklı kılan çok fazla şey vardı ama iki tarafın da aynı anda iki farklı yerde olabilme fikrini bulup uygulamış olması çok keyif verici bir şey. Dürüst olmak gerekirse onların yorumunu çok beğendim ve o yıl bir oyuncu olarak iki oyunu birden tecrübe etseydim epey şımarırdım.

ONUR: Zamanınızı ayırdığınız için teşekkürler, Deathloop'u merakla bekliyoruz.
DB: Biz teşekkür ederiz.

Arkadaşlarıma Johnny Gat'i tanıtmak için çok uğraşmıyorum, sadece resmini gösteriyorum.



Johnny Gat

CEHENNEMDE ŞEYTAN'LA DÖVÜŞEN ADAM OLARAK DA BİLİNİR

CEVDET EMRE KIZILCAN

Mevzubahis Johnny Gat olunca onu sabit bir karakter kalıbına sokmak pek zor. Çünkü her bir Saints Row oyununda karakteri biraz daha oturuyor Gat'in. Stilwater'ın (dikkat edin tek L ile, bu konuda çok hassaslar) çete savaşlarını durdurmaya yemin etmiş birinden doğrudan Şeytan'ı alt eden kişiye evrilmesine kadar başına gelen milyon tane olay var. Skalanın genişliğine bir kez daha dikkat çekmek istiyorum: Çete savaşından, Şeytan'a...

O artık imzası haline gelen gözlükleri, mor mu mor ceketi ve yapılı saçlarıyla bırakın Stilwater bölgesini, tüm Saints Row'un en moda ikonu karakterlerinden biri! Şahsına münhasır tavırlarının sinyalcisi olan bu giyim tarzını öyle seviyorum ve Gat'le öyle özdeşleştiriyorum ki... Yani Johnny Gat diye bir karakter yazılmış olmasaydı bu giyim tarzını gördüğüm birine Johnny Gat derdim, o derece!

Aslında Gat'in karakteri de oyunun tutturduğu formülle doğru orantılı. İlk oyunlarında Saints Row, GTA klonu olarak anıldığında "Siz misiniz lan klon diyen he!!1" şeklinde bir atarlanmayla birlikte absürtlüğün seviyesini arttırdıkça arttırdı, bu da Gat'e ve diğer karakter kadrosuna yaradı. İlk oyununda da kötü olmayan fakat sıradan olan Gat, her bir oyunda kendine bir şey katmayı başardı ve cehenneme gittiği macerası Saints Row: Gat out of Hell'de zaten çıtasını arşa çıkardı.

Her bir Saint Row oyununda bu aşamayı görmek mümkün ki Johnny Gat'in şu anki hali aslında ilk yazıldığı zamanki basmakalıp karakterlerle dalga geçmek için yazılmış gibi. Bu süreç dört oyun bir de genişleme paketi sürmüş olsa da Gat'in bir gangsterden Hollywood klişesine dönüşümünü gözlemlemek gerçekten çok zevkliydi. Ama siz de hak verin bu adama canım, başına gelen pişmiş tavuğun başına gelmemiştir!

Öncelikle canından çok sevdiği ortamı çete çatışmasından bölünüyor diye dertlendi. Sonra sevdiği kadın/erkek Playa (yani biz) komaya girdi ve Troy Bradshaw'un Saints'e ihanet ettiğini öğrenince onu öldürmeye çalıştı. O konuda da başarısız olunca 2 yıl 31 günlük bir enkarnasyon sürecine girmesi yetmiyormuş gibi 387 adet cinayetten infaz edildi. Bitti mi? Yoook... Zinyak adındaki bir uzaylının Dünya'yı yok etmesinden ötürü (birdenbire buraya nasıl sıçradık inanın bir fikrim yok) öldüğünü düşündüğümüz Gat, aslında Zinyak'ın gemisinde tutsak edilmiş haldeydi. Oradan da kurtulunca başının beladan kurtulacağını düşünüyorduysanız yanılıyorsunuz. Çünkü daha Şeytan, Playa'yı kaçırıp onu kızıyla evlenmesi için zorlayacak ve Johnny Gat gidip onu kurtaracaktı!

Gat'in başına gelenleri böyle uzun uzun anlatmayı istemezdim fakat Saints Row'daki en sevdiğim ikinci karakterin neden Gat olduğunu ancak böyle ispatlayabilirim diye düşündüm (birincisi Playa tabii). Siz de bana hak verirsiniz ki başına böylesine absürt olaylar gelen biri eğlenceli, şakacı fakat yeri geldiğinde de ciddi biri olabilir, tıpkı Johnny Gat gibi.

Shakespeare'le tanışıklığı da vardır!

Gat'i daha iyi tanıdığımız cehennem macerasında, görevlerin birinde cehennemin en meşhur gece kulübüne yolumuz düşüyor. Üzerimize çokça iblis geledursun, onlarla mücadele etmenin en iyi yolu tabii ki de tuşlara DJ William Shakespeare'in mikslediği müzik eşliğinde abanmak! Aslında Shakespeare'ın acıklı bir hikâyesi bile var. Yazar, Şeytan'ın kızı Jezebel'in ilgisini çekmiş fakat bu romantik ilişkiyi Şeytan'ın öğrenmesi üzerine cezalandırılmıştır.




Olmasa da olur

Gelse de oynasak!

Ölüyoruz reis!

Sisler, çamurlar ve çiçekler aşkına!





ÖMER AKDAĞ

THE MEDIUM

N-N-Nasıl? S-S-Si-Silent Hill mi?!?!

Eeeee Konami paşam, işte hayat böyle bir şey... Sen güzelim serini öldür, yeni oyun yapma, eskilerin HD Collection'ını batır, sonra yenisini yapıyorum, hatta Kojima'ya yaptırıyorum de, PT'yle milleti gaza getir ama onu da iptal et... Birileri "eh yeter ulan başlarım sana da senin Silent Hill'ine de, ben kendi Silent Hill'imi yapıyorum" diyecekti elbette!

The Medium'u yapan, psikolojik korku türünde ciddi tecrübesi olan bir ekip: Bloober Team. Kendilerini The Blair Witch, Observer ve de tabii ki Layers of Fear'lardan tanıyor olabilirsiniz. Belki sonraki oyunları ilk Layers of Fear kadar başarılı olamadı ama The Medium'un başarılı olup olamayacağını onlara bakarak öngörmeye çalışmak da yanlış olur. Bu hem prodüksiyon olarak hem de yapmaya çalıştıklarıyla çok daha büyük bir proje. Bu nesil konsollara çıkmayacak olması bunun bir işareti sayılabilir mesela (henüz PS5 için duyurulmadı bu arada, XSX ve PC dediler şu an için).

1980'lerde, Polonya'nın Krakow kentindeyiz. Karakterimizin adı Marianne, kendisi bir medyum. Bir çocuk cinayetine dair görüler görüyor ve gerçeği ortaya çıkarmak adına Krakow'daki bir otele gidiyor ki bu otel oyunun çoğunun geçtiği mekân olacak anladığım kadarıyla.

Oyunun Silent Hill'e benzerlik gösterdiği konulardan biri iki dünya olması: Gerçek dünya ve ruhlar alemi. Ruhlar alemi dünyadaki olumsuz her türlü duygunun toplandığı yer. "Hiçbir şey göründüğü gibi değil, her şeyin bir de ters yüzü var" diyorlar. Biraz Stranger Things'teki Upside Down'ı hatırlattı bana. Dünyalar arası geçiş SH'lerdeki gibi otomatik olmayacak da bizzat biz geçiş yapacağız sanıyorum.

Bir diğer Silent Hill benzerliği oyunun üçüncü şahıstan oynanıyor olması (önceki Bloober oyunları birinci şahıstı). Bir diğeri de elbette ki ortamın belki sisle değil ama karla kaplı olması, atmosfer çok benziyor. Zaten yapımcıları birincil ilham kaynaklarının Silent Hill 2 olduğunu açık açık söylüyor ki şahsen benim de favori Silent Hill'imdir 2, güzel haber.

En güzel ortak yanını da sona sakladım: Fragmanı izlerken müziği ilk duyduğum anda diğer herkes gibi "aha Akira Yamaoka!" diye düşündüm ben de zaten ve evet, ulvi insan, Silent Hill müziklerinin arkasındaki isim Akira Yamaoka da işin içinde! Önceki Bloober oyunlarının müziklerini yapan Arkadiusz Reikowski'yle beraber çalışıyor. Hani Yamaoka ne tarzda müzik yaparsa yapsın iyi yapıyor da kabul edelim, Silent Hill gibi değil hiçbiri. Adamın kendini bulduğu, en başarılı olduğu tarz o direkt bence ve The Medium'un müzikleri de direkt o tatta olacak belli ki. Hele bir de Silent Hill'lerde vokallik yapan Mary Elizabeth McGlynn falan da geri dönmeye kalkarsa ölür biterim.

Silent Hill 2 dediler, Akira Yamaoka dediler, beni zaten direkt tavladılar. Silent Hill'e, pardon Krakow'a giden hype trenine atlamak için birkaç detay (ve birkaç nota) daha paylaşılmasını bekliyorum yalnızca.



TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Bloober Team | **PLATFORM:** PC, XSX | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Sonbahar 2020






DIRT 5

Microsoft'un o tuhaf, milletin taşa tuttuğu Inside Xbox etkinliği cidden de… Tuhaftı. Ama ben güzel duyurular görmüştüm, linçin tam olarak tadını çıkaramamıştım internet mecazi anlamda yanıyorken. Şimdi kendi çapımda Yakuza: Like A Dragon, Scarlet Nexus ve Dirt 5'in duyurularını ara sıra tekrar tekrar açıp mutlu oluyorum.

Hatırlarsanız Dirt 4'ün de incelemesini ben yapmıştım ve oyunun en çok sevdiğim tarafı arcade tarafıydı. Evet sevgili simülasyon yarışı seven çılgın arkadaşlar, arcade yanı daha ağır basan oyunları seviyorum. Özellikle Dirt 4'ü hem ralli hissiyatını yaşattığından hem de arcade olduğundan dolayı tadını çıkarabildiğimden çok sevmiştim. Dirt 5 de gördüğüm kadarıyla yine daha arcade, hatta neredeyse Dirt: Showdown'a doğru drift yapan bir tatla geliyor diyebiliriz. Üstüne üstlük yeni nesil konsollara da geliyor, hatta oyunun Xbox'ın "Smart Delivery" sistemini de kullanacağı söyleniyor.

En ilginç yanlarından biriyse seslendirme ekibinde Nolan North ve Troy Baker'ın yer alması. Hani düşünüyorum ne seslendirebilirler acaba diye... Troy Baker'ın stüdyoda araba sesleri çıkardığını hayal ettim de şimdi... ■ **SABRİ**

TÜR: Yarış | **YAPIM / DAĞITIM:** Codemasters | **PLATFORM:** PC, XSX, PS5, X-One, PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Ekim 2020

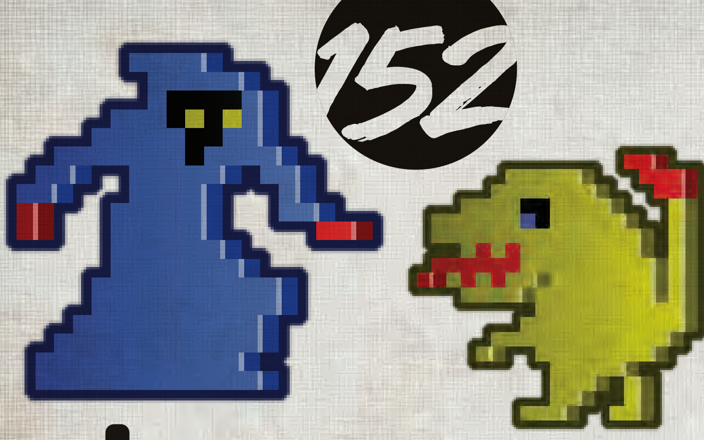
SCARLET NEXUS

Garip mi garip bir fragmanla karşımıza çıktı Scarlet Nexus. Gökten düşen çiçek kafalı düşmanlar, gökten düşmeyen merdane kafalı başka düşmanlar ve katanayı eliyle değil de zihniyle kullanan bir baş karakter. Sadece katana da değil adamımız çevredeki pek çok nesneyi de düşmanlara saldırı amacıyla kullanabiliyor ki bu noktada oyun Control'ü andırıyor biraz. Sanat tasarımı muazzam gözükmekle beraber oyun bize Code Vein veya God Eater 3'ten çok ötede bir görsellik sunmuyor ki zaten yapımcıları da aynı. Bahsettiğim bu tuhaf yaratıklar insanlığa musallat olmuştur ve yalnızca psişik güçleri olan elit bir ekip onlarla savaşabilmektedir. Aksiyon/RYO türünde olacak olan oyun Code Vein, Monster Hunter ve God Eater kırması bir oynanışa sahip olmakla beraber bana Astral Chain'i de hatırlatmadı değil. Evet, yeni nesil bir oyun gibi görünmüyor pek kendisi ama aksiyonu da gayet keyifli olacak gibi. Her ne kadar bir çıkış tarihi verilmese de benim tahminim 2021'in ilk çeyreğinde oyunun çıkacağı yönünde ve Code Vein kadar gecikme de olmayacak gibi. Hani kendisini öyle yana yakıla beklemiyorum ama çıktığında kesinlikle göz atacağım, oldukça özgün gözüken bir yapım geliyor bu yana. ■ **EREN E.**






TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco | **PLATFORM:** PC, PS5, XSX, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -



İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Animal Crossing: New Horizons	9	91
Annie: Last Hope	7	-
Borderlands 3: Guns, Love and Tentacles (DLC)	6	72
Borderlands 3: Mayhem 2.0 (Upd.)	-	-
Bright Memory	7	-
Cities Skylines: Sunset Harbor (DLC)	7	-
Fallout 76: Wastelanders (Upd.)	-	-
Final Fantasy VII Remake	9+	87
Hearthstone: Ashes of Outland (Upd.)	-	-
Idle Champions of the Forgotten Realms	5	-
In Other Waters	7	74
Lost Ember	7	78
Mount & Blade II: Bannerlord (EE)	-	-
Persona 5 Royal	9+	95
Railway Empire (GKN)	8	74
Resident Evil 3	6	84
The Complex	5	62
The Procession to Calvary	7+	80
We Went Back	7	-
XCOM: Chimera Squad	7+	77
Yes, Your Grace	8	75

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

İNCELEMELERDE BU AY

38

OGZ TAKIMI



CAN ARABACI

Karantina hayatı yürüyüş düzenimi yok ettiği için geçen sene bir ton uğraşla verdiğim kiloların bir kısmını geri aldım ne yazık ki. Telafi etmek için düzenli olarak her gün Ring Fit Adventure oynamaya başladım, faydasını gösteriyor gibi artık ufaktan! Kalan boş vakitlerde elde biriken bitmemiş oyunlara girişeyim hazır DVO'lardan kopmuşken dedim… sonra arkadaş gazıyla Final Fantasy XIV'e giriştim. İyi mi yaptım bilemiyorum…

SAYILARLA

6
Geçen ay itibariyle Hollanda'ya taşındığımdan beri geçen yıl sayısı. Bana sorsanız daha dün taşındım.

170
Persona 5 Royal'a gömdüğüm saatler. Pişman değilim, yine olsa yine gömerim!

09:41:39
FF7 Remake'in soundtrack'inin toplam uzunluğu. Kaç kere baştan dinlediğimin hesabı yok.

ÜÇ ÖNERİ

DELORES: A THIMBLEWEED PARK MINI ADVENTURE: Roy Gilbert'ın Thimbleweed Park adlı muhteşem macera oyununu oynamış ve ona doyamamışsanız evde karantinadayken sıkılan Gilbert'ın kendi başına yapıp BEDAVA olarak piyasaya sürdüğü ve asıl oyunun sonrasında geçen bu mini-macerayı da oynamadan geçmeyin.

RING FIT ADVENTURE: Biliyorum, biliyorum. "Bu ne biçim öneri?" diyorsunuz. Ama gerçekten işe yarıyor ya. Switch'iniz varsa bir şekilde edinin ve düzenli bir şekilde kullanın kesinlikle. Ben düzenli yapmaya başladıktan sonra ruh halim ve motivasyonum ciddi şekilde yükseldi.

PREY (2017): Bioshock ve Half-Life'ın aşk meyvesi gibi bir oyun olan Prey'in neden daha fazla gündeme gelmediğini anlamakta zorlanıyorum. Hazır yapımcısı Arkane Studios da 20. yaşını kutluyorken es geçmeyip bir şans verin derim; hele ki bahsettiğim oyunlara aşeriyorsanız pişman olmazsınız.



ÖMER AKDAĞ

Hayatımın en kötü 1+ yıllarından birini geçirdim. 1 demiyorum çünkü geçen yıl tam bu zamanlar 1-2 ay aşırı mutluydum enteresan şekilde. Önce kendimi çok yakın hissettiğim kız arkadaşımdan ayrılmak, anneannemin kanser olması ve hem kendisi hem özellikle annem için hem fiziksel hem psikolojik çok zorlu bir süreçten geçmesi, ardından vefatı, arada haftalarca süren acılı bir diş iltihabı, sorunlu taşınma süreçleri, kamyon gibi çarpan bir parasızlık ve aylarca makarna-pilav-tost yemekten içimde karbonhidrat ağacı çıkması ve bahsetmek istemediğim başka şeyler derken hoş değildi kısacası. Şu an hayatımı iyi bir yöne sürükleyecek çabalarım sonuç vermese de en azından umudum var ve "çok çok kötü" olan maddi durumum "çok kötü"ye geçiş yaptı, bunlar da bir şeydir. Bir dahaki OGZ Takımı yazım daha pozitif olacak, umarım.

SAYILARLA

13
Geçen yıl 9 lira olan Tadım kabak çekirdeğinin şu anki lirası. Gerisini ona göre oranlayın.

3
Salt & Sanctuary'i oynama saatim. Öldüğün yere gitmesi 1 saat süren oyunları sevmiyorum.

1
Bu ay gördüğüm tanıdık sayısı. O da ekmek alırken karşılaştığım apartman yöneticisinin kardeşi.

ÜÇ ÖNERİ

HIGARUSHI: Bok varmış gibi en kötü zamanlarımda okudum bu görsel romanın ilk parçasını. İyi halt ettim.

HOLLOW KNIGHT: Salt & Sanctuary'de aradığımı bulamayınca aradığımı bulduğum oyun oldu. 2D soulslike aha böyle olur!

DYING LIGHT: Zaten aşırı popüler, ayrıca önermeye gerek yok belki ama ben ilk kez oynadım. Beklediğimden de çok daha iyi çıktı.



XCOM ama daha kanlı ve daha kaslı!

GEARS TACTICS

YAZAN SABRİ ERKAN SABANCI



Uzun zamandır Microsoft'a gelen en büyük eleştirilerden biri: Sadece shooter ve yarış oyunu yapıyorlar. Özellikle bu konsol jenerasyonunu *Cuphead, Sunset Overdrive* ve *Ori*'yi saymazsak *Halo, Gears* ve *Forza*'ya doymuş olarak geçirdik bayağı bayağı. Evet, bu serileri severim ben de. *Halo 2, Gears 3* ve *Forza Horizon 2* hâlâ favori oyunlarımdan. Fakat dürüst olalım, en büyük Xbox hayranı bile aynı isimleri aynı şekilde görmekten sıkılmıştır artık. Ama sonunda Microsoft benim bu sene en çok beklediğim oyunlardan birini çıkardı sonunda. Sevilen bir seriyi hiç beklemediğimiz bir şekle soktu.

Gerçi bu Microsoft için pek de yeni bir şey değil. Bundan birkaç yıl öncesini ve Xbox 360 dönemlerini hatırlarsanız benzer bir şeyi *Halo Wars*'la yapmışlardı ve bayağı da olumlu geri dönüş almışlardı. *Halo Wars* serisi *Halo* lore'unu genişletmekle kalmayıp, üstüne Halo'nun sadece FPS'yle de kısıtlı kalmayacağını başarılı bir şekilde kanıtlamıştı. Peki benzer şeyleri *Gears Tactics* için de söyleyebilir miyiz, asıl soru bu.

Ve cevabı kocaman bir evet! Hatta daha da fazlası!

TÜRLER ARASI GERGİNLİK

Gears of War serisini eğer oynadıysanız aklınıza ilk başta kaslı, steroid basmış abiler geliyordur. Diğeri de oyunun vahşi, kanlı anlarıdır. Temel olarak böyle hatırlanan bir seriyi peki nasıl mantıklı düşünülmesi, birkaç hamle sonrasını planlayarak oynanması gereken bir sıra tabanlı strateji oyununa çevirebilirsiniz? Çünkü bu oyun şu an sadece PC'de var ve oyunu *Gears* sevenlerin yanı sıra seriyi hiç bilmeyen ya da daha önce sadece göz ucuyla görmüş insanlar da oynayacak günün sonunda. Yani uzun lafın kısası şu: Bir yandan hem serinin hayranlarını, hem de seriyle uzaktan yakından alakası olmayan insanları nasıl memnun edeceksiniz?

The Coalition buna hikâye açısından güzel bir çözüm bulmuş: Oyun tüm *Gears* oyunlarının öncesinde geçiyor. Evet, bayağı basit bir çözüm gibi görünüyor ama benim oynadığım çoğu orijin oyunu genellikle o seriyi sevenlere daha çok hitap eden, önceki oyunlarda olmuş şeyleri açıklayan ve biraz da "fanservice" diyebileceğimiz türdendir. *Gears Tactics*'in hikâyesi, karakterleri herhangi bir ön bilgi gerektirmiyor o karakterlerle ve hikâyeyle bağ kurabilmek için. Evet, *Gears 4* ve *5*'in ana karakterlerinden olan Kait Diaz'ın babası Gabe Diaz bu oyunun ana karakterlerinden biri fakat bunu biliyor ya da bilmiyor oluşunuz herhangi bir şeyi etkilemiyor. Ha biliyorsanız biraz fanservice oluyor tabii ama bilmiyorduysanız da pek bir şey kaçırıyor sayılmazsınız. Kısacası *GT* bu açıdan herkese hitap etmeyi başarmış.

Peki oynanış açısından bu dengeyi nasıl sağladılar? Sonuçta günün sonunda elimizin altındaki bir strateji oyunu ve *Gears*'ın o kanlı ve vahşi yanını yansıtmıyor olması ihtimalini aklınızın ucundan geçirmeniz bile gayet doğal. Fakat The Coalition yine burada da başarılı bir iş çıkarmış. *Gears Tactics*'in kan ve vahşet oranı kesinlikle asıl *Gears* oyunlarından az değil. El bombası yiyen düşmanların parçaları etrafa saçılıyor, onları çöker duruma getirdiğinizde idam edebiliyorsunuz, keza düşmanlar da bir hayli acımasız. Ve bu sertlik seviyesi tuhaf da kaçmıyor böyle bir oyun için.

Eğer *XCOM, Final Fantasy: Tactics, Fire Emblem* veya bu tarzda herhangi bir oyun oynadıysanız bilirsiniz, bu oyunların en cezbedici noktalarından biri yanlış bir hamlenizde saatlerce geliştirdiğiniz karakterinizin haşırt diye ölebiliyor oluşu. E doğal olarak da Locust sevdiğiniz bir karakteri bayağı vahşi bir şekilde öldürünce daha da gaza gelme ihtimaliniz bir hayli yüksek. Ben mesela saatlerce uğraşıp kendime Solid Snake'e benzeyen bir karakter yaptım, daha ilk görevinde öldü. O kadar da uğraştım kurtarabilmek için ama götürmemiz gereken kaynak daha önemliydi tabii. Acısı hâlâ dinmedi...

BAŞLANGIÇ İÇİN 5 GEARS TACTICS TÜYOSU

1. El bombanızı kullanın! Gears Tactics'in en önemli silahı diyebilirim el bombasına. İnanılmaz hasar verebiliyor ve düşmanları siperlerinden çıkarabiliyor. Eğer yakında Emergence Hole yoksa kalabalığa ya da bol canlı düşmanların kafasına atmayı unutmayın.

2. İdam (Execution) yeteneğini de unutmayın. Eğer yakınlarda düşmüş bir düşman varsa mutlaka kullanın, çünkü idamı yapan karakter dışındaki tüm ekibinize ekstra bir hamle şansı daha veriyor o el boyunca. Ben sanırım 7-8 hamle toplamıştım tek bir karakterde en son.

3. Yan görevlerde riskli hareketler yapmayın. Bundan kastım "Üstünde saatlerce uğraştığınız Recruit'inizi yollamak" ya da "Challenge tamamlamak için görevi uzatmak" gibi şeyler. Evet, çok cezbedici görünebilir bazı ekstralar fakat boş yere karakterlerinizi harcadığınızda inanın pişman olacaksınız. Tecrübeyle sabit.

4. Aldığınız ve düşmanın aldığı siperlere dikkat edin. Tam koruma ve yarım koruma veren siperler mevcut Gears Tactics'te de, bunlara dikkat. Fakat en dikkat etmeniz gereken şey tahta siperler. Bunlar bir el bombasıyla ya da silahlarla yeteri kadar hasar aldığında parçalanabiliyor. Eğer düşmanlar bunun arkasındaysa bir el bombasıyla onları orta yerde bırakabilirsiniz. Çok zorunda olmadığınız sürece tahta siperlerden kaçının.

5. Recruit'lerinizi sürekli kontrol edin! Malumunuz, bu tarz oyunlarda asker ölmesi gayet doğal bir şey ve her zaman yerini doldurabilecek birilerine ihtiyacınız olacak. Kışlanızda tutabileceğiniz belirli bir asker sayısı var ve gelen askerler işe alınmazlarsa birkaç görev sonra gidiyor. Korkmayın, kaç görev sonra gidecekleri yazıyor.

BİRAZ FAZLA MI... DETAYLI?

Oynanıştan devam etmek lazım çünkü bayağı farklılıklar ve iyileştirmeler var benzeri diğer oyunlara, özellikle *XCOM*'a kıyasla.

İlk dikkat çeken şeylerden biri karakter türleri. *Gears Tactics*'in 2 tane farklı karakter türü var, bunlar Hero ve Recruit. Hero'lar genellikle belirli bir sınıfta, *Gears*'ın lore'unda bir şekilde bulunan ve genellikle ölmeyen, öldüklerinde de görevin başarısız olduğu karakterler. Oyunun yaklaşık 30-35 saatlik bir hikâye modu var ve hikâye genellikle bu karakterler üstünden gidiyor. Silah ve zırh dışında pek bir şeylerini düzenleyemiyorsunuz. Fakat Recruit'ler işte *XCOM* oyuncularının tam olarak bildiği şeyler, adından saçına kadar her şeyini düzenleyebildiğiniz karakterler bunlar. Hikâyeye pek bir etkileri olmasa da bazı görevlerde tüm karakterlerin yaşaması gerekiyor, o yüzden öyle salabileceğiniz karakterler de değiller yani. Hele bir de benim gibi bu karakterlerle kendiniz ayrıca bir rol yapıyorsanız, kendinizce bir hikâye de onlar için uyduruyorsanız daha da önemli oluyorlar.

Tabii tıpkı *XCOM*'da olduğu gibi burada da her karakterin belirli sınıfı ve silahları var. Support, Vanguard, Heavy, Scout ve Sniper olarak 5 taneler ve büyük ihtimalle gözünüze az görünecektir bu sayı. Fakat *Gears Tactics*'in *XCOM*'a karşı en büyük artısı işte tam olarak bu noktada ortaya çıkıyor: Özelleştirme.

Bu 5 ayrı sınıfın *XCOM*'daki gibi her seviyede iki yetenekten birini seçme gibi basit bir yetenek ağacı yok, kendileri bildiğiniz RYO'lardan çıkma bir yetenek ağacına sahipler ve üstünde durursanız bir Support'unuzla diğer Support'unuzun gram alakası bile olmayabiliyor. Bu özelleştirme sadece yetenek ağaçlarıyla da sınırlı değil. Oyunda kullandığınız her silahın ve zırhın da ekstra özelleştirme seçenekleri var ve bunların bazıları yeteneklerinizi arttırıyorken bazıları da çoğunluğu pasif olmak üzere yeni yetenekler veriyor. Bunları da oyun içinde görev yaparken bulduğunuz, yan hedefleri tamamlarken aldığınız ya da direkt görev sonunda ödül olarak verilen kasalardan topluyorsunuz. Kasa deyince bir anda renginiz atmış olabilir, şaşırmam. Ama hayır, korkmayın, oyunda mikro ödemenin m'si bile geçmiyor. Hatta oyun dümdüz, tek kişilik sıra tabanlı bir strateji oyunu. Kasaların nasıl açıldığına falan bakınca insan ister istemez düşünüyor "Acaba ekleyecekler miydi ki?" falan diye ama... Neyse.

Gears Tactics, tıpkı diğer *Gears* oyunları gibi ekibinizin maksimum 4 kişilik olduğu bir oyun, fakat *XCOM*'a kıyasla o bir karakter eksiğini sıra başına 3 hamle vererek çözmüşler. Hatta o 3 hamleyi o zırhlarla aldığınız pasif yeteneklerle, Support'unuzun yeteneğiyle, hatta çökmüş düşmanları idam ederek bile arttırabiliyorsunuz. Hani şöyle diyeyim; yeteri kadar mantıklı ve üstüne bir de hazırlıklıysanız düşmanları daha hamle sırası onlara gelmeden temizleme ihtimaliniz bayağı yüksek. Fakat işte bu dediğimi öyle her zaman yapmanız biraz zor, çünkü düşmanlar tıpkı diğer *Gears* oyunlarındaki gibi agresifler ve bazılarının canları (ulan Boomer) inanılmaz fazla. El bombası güzel can götürüyor, onu kullanayım dediniz mesela, hemen arkanızda bir tane Emergence Hole açılıp açılmayacağını tahmin edemiyorsunuz sonraki hamlede. Her görevi mükemmel bir şekilde yapma takıntınız varsa en azından bir kere o görevi oynayıp neler olacağını ve geleceğini görmeniz lazım ki plan yapabilesiniz. Bazı noktalarda oyun bayağı acımasız davranıyor diye bile düşünmeniz olası.

Oyunun "bir kereden fazla oynanabilirliği" de bu noktada giriyor işin içine, fakat görev çeşitliliği böyle uzun bir oyun için biraz az olduğundan dolayı canınız sıkılabilir. Umarım ilerleyen vakitlerde Custom Mission gibi bir güncelleme



Evet, Tyrone favorilerimden. Çok mu belli ettim?





Sid'in bıyığı şu vakte kadar gördüğüm en havalı oyun bıyığı olabilir... Oldu şu an.



Çünkü kötü adam olmak düşmanları tek elle havaya kaldırmayı gerektiriyor. Tamam güçlüsün anladık.

NE ZAMAN?

Seriyle daha önce alakanız olmadıysa korkmayın, Gears Tactics, tüm Gears oyunlarından (Judgment da dâhil buna) önce geçen bir oyun. Serideki düşman ırk olan Locust'un ortaya çıktığı Emergence Day'den yaklaşık 1 yıl sonrasını anlatan, özellikle de ana seride dördüncü oyunda belirmiş Kait Diaz'ın babası olan Gabe Diaz'ın etrafında dönen bir senaryoya sahip. Asıl amacımız da Ukkon adında, Locust'u ortaya çıkarttığı düşünülen bir yaratığı öldürmek. Bir yandan da Gabe ve Sid'in Koalisyon'la ilişkileri, Koalisyon'un genel olarak "dışardakiler" tarafından nasıl görüldüğü, özellikle Gabe ve ilerleyen vakitlerde göreceğiniz başka bir karakterin kendi kişisel gelişimleri ve ilişkileri üstünde de bolca duruluyor.

getirirler de topluluğun ya da The Coalition'ın yaptığı görevleri oynayabiliriz. Şu anki halinde oyun süresini uzatmak için yaptıkları, hatta belki de istemeden yaptıkları hata ana hikâye görevleri arasına rastgele birkaç yan görev koymak. Dediğim gibi, oyunun görev çeşitliliği az ve bu yan görevler de bir noktadan sonra can sıkıcı olabiliyor. Karakterlerin yeteneklerini ve seviyesini arttırmak, yeni zırh ve ekipman bulabilmek için bir yandan gerekli olmalarına rağmen hikâyede ilerleyebilmek için bu yan görevlerin zorunlu olması bazılarının canını sıkabilir.

Biraz önce "oyun acımasız hissettirebilir" demiştim ya, aslında oynamaya devam ettiğinizde oyunun o kadar da acımasız olmadığını fark ediyorsunuz. Hatta bazen gereğinden fazla şans bile verdiğini düşünüyorum. Mesela bir karakteriniz vurulduğunda düşüyor ve eğer bu görev sırasında ilk defa düşüşüyse kendi kendine kalkabiliyor ve can barından sadece bir parça gidiyor. Sonraki düşüşlerinde de can barı gidiyor ama bu sefer onu başkasının kaldırması gerekiyor. Ya da ne bileyim, karakterlerinizden biri o kadar düşme ve kalkma sonrası bir şekilde ölürse pek de kafanıza takmanıza gerek yok, çünkü büyük ihtimalle aynı karakter sınıfından, neredeyse aynı seviyede yeni bir Recruit sizi bekliyor oluyor alınabilecek askerler listesinde. Bir noktadan sonra bu listede bayağı bir asker bulunmaya başlıyor ve iyice sallamamaya başlıyorsunuz ölümleri. Eğer Hero'lardan biri ölürse de zaten korkacak pek bir şey yok, görevi yeniden başlatabilir ya da en son kayıt noktasına dönebilirsiniz. Oyunun acımasız hissettirdiği tek nokta yapay zekânın agresifliği. Onun dışında o kadar fazla şans ve kaçış noktası veriyor ki... Bazen Ironman modunda falan mı açsaydım diye düşündürdü beni hani.

ÇARKLAR BÖYLE DÖNÜYOR İŞTE

Oyun teknik açıdan da harika gerçekten. Görsel olarak kesinlikle çok iyi görünüyor, müzikler ve ses efektleri önceki *Gears*'ları aratmıyor, ara sahne videoları ve aktörlük çok başarılı. PC oyuncularını başka bir şekilde mutlu edecek şey de oyundaki grafik ayarlarının çeşitliliği olsa gerek. Çevremdeki PC oyuncusu arkadaşlarım bir hayli memnun görünüyorlardı bu ayar çeşitliliğinden. Ayrıca daha oyun Xbox One'a çıkmamış olmasına ve The Coalition'ın "oyunu Xbox platformları için en uygun hale getirerek çıkarmak istiyoruz" demesine rağmen oyunun Xbox One Controller'ı (hatta Xbox Adaptive Controller'ı bile) desteklemesi biraz komik geldi bana. Oyunun çıkışında konsolda olmaması üzücü ve "ama PC'lik bir oyun bu" itirazlarını da kabul etmiyorum, çünkü ben *XCOM: Enemy Unknown* ve *XCOM 2*'yi çok rahat bir şekilde konsollarda oynadım.

Benim beklediğim şey "*Gears* kaplamaları yüklenmiş *XCOM*"dan fazlası değildi, fakat The Coalition bundan daha fazlasını yapmayı bir şekilde becermiş. Bir yandan *Gears* hayranlarının yabancılık çekmeyeceği bir oyun yapıp, diğer yandan da *XCOM* gibi oyunların hayranlarını *Gears* evrenine sokacak ve onların açlıklarını *XCOM 3* gelene kadar bayağı bir dindirecek bir iş ortaya koymuşlar. Gelen tepkileri ve olumlu yorumları gördükçe *Gears Tactics 2*'nin kaçınılmaz olduğu da ortada. Gör bunları işte Square Enix gör. Biz senden yıllardır *FF: Tactics* bekledik, senin yerine Microsoft yaptı. Bayağı da güzel yaptı, hıh.



- Gears evrenini, estetiğini, lore'unu ve vahşetini türe çok iyi yansıtıp genişletmişler
- Detaylı özelleştirme ve yetenek ağaçları apayrı sonuçlara yol açabiliyor
- Türe yeni şeyler ekleyip onu neredeyse mükemmelleştirmiş

−

- Az görev çeşitliliği bir noktadan sonra oyunu sıkıcı yapabiliyor
- Konsolda yok :(

9



Son Karar

Yeni bir Gears'a ya da XCOM'a mı açsınız? Ya da benim gibi ikisine de mi açsınız? O zaman Gears Tactics'i gözüm açık, kapalı, yarı açık, her türlü öneriyorum.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** The Coalition | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 229 TL (Microsoft Store), 92 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/gearsofwar

ANOTHER BRICK IN THE MALL

Hey, kasiyer, leave them para üstü alone!

CEVDET EMRE KIZILCAN

Küçücük bir çocukken AVM'de kaybolmuştum ve ailemin sert dilli bir azarından sonra da aklımı başıma devşirmiştim. Şimdiyse bir başkasının AVM'sinde kaybolduktan yıllar sonra kendi AVM'mde kaybolmuş durumdayım. Another Brick in the Mall'un eğlenceli olmasının nedeni de bu işte. Oyun sıradan bir marketi değil bizzat sizin kendi ellerinizle inşa ettiğiniz AVM'yi yönetmenizi istiyor ve inşasını ettiğiniz alanın gerçekten sizinmiş hissini tam olarak vermeyi başarıyor.

Hey you, out there in the yürüyen merdiven

Göğsümü kabartarak söyleyebilirim ki birçok ticari simülasyon oyunu oynadım. Kargo şirketinden tutun da lunaparka, oyun firmasından hayvanat bahçesine birçok şey yönettim. İlk aşamada AVM gibi her bir köşesi cümbüş olan bir yeri idare etmem gerektiğini idrak ettiğimde tutuşsam da oynadıktan sonra gördüm ki kaygılarım yersizdi. Çünkü ABitM, tahmin ettiğim kadar karmaşık oynanış elementleri içermiyordu.

Tahsis etme seçeneğiyle aslında tek ve kocaman bir AVM'yle değil, birden çok fakat nispeten daha küçük mağazayla uğraşıyorsunuz ve bu da işlerinizi ister istemez kolaylaştırıyor. Oyun sizden bir "süpermarket" değil "AVM" yönetmenizi istiyor ve bu konuda çok özgürsünüz. Nasıl bir bina yapacağınız tamamen sizin tasarım anlayışınıza kalmış.

Hello, is there anybody in yemek katı?

Oyunda tabii ki de bir zaman akışı da var ve bu inanılmaz önemli bir etken. Belirli gün ve haftaları kaçırmamalı, taleplere karşılık vermelisiniz. Örneğin Sevgililer Günü'nde şekerlemeler ve şaraplar daha çok giderken Noel'de tebrik kartları peynir ekmek gibi satıyor. İçime sinmedi bir de büyük harflerle yazacağım: TRENDLERİ KAÇIRMAMALISINIZ. "Yok bu mağazayı kapatmak gerekecek" dediğim birçok yerde özel günlerin dükkânı kurtarmışlığı çok oldu.

Noel'in kışın, anneler gününün baharda olması pek şaşılası şeyler değil doğal olarak. Fakat takvimde ilginç güzel detaylar da var. Örneğin herkes tarafından heyecanla beklenen oyunlar mutlaka sonbahar sezonunda çıkıyor. Eğer talebi karşılayabilen bir oyun satış mağazanız varsa size de para basmak kalıyor.

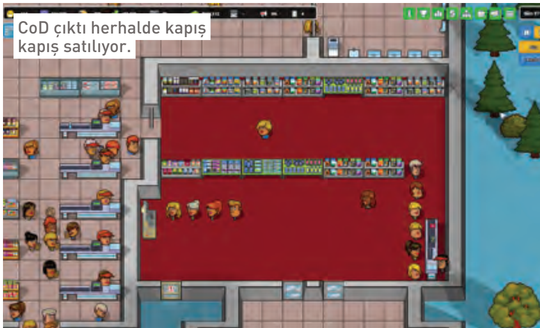
Goodbye cruel döner kapı

Bu tip bir oyunu sevdiğimi anlamanın en iyi yolu oyunla alakalı not alıp almadığımı kontrol etmek aslında. Eğer refleks olarak elim defterime ve kalemime gidiyorsa gerçekten keyif almaya başlamışımdır. ABitM'da da kalem kâğıdım pek eksik olmadı. Kim neyi talep ediyor, hangi mağazanın kâr marjı düşük gibi şeyleri takip etmek beklediğimden daha eğlenceliydi.

Her ne kadar eğleniyor, müşterilerime kesintisiz hizmet veriyor olsam da gözüme batan birkaç eksik onu mükemmel olmaktan uzaklaştırdı. Örneğin "kulaktan kulağa" adı verilen tüketici fikirleri size hangi mağazayı yapmanız gerektiğini resmen gözünüze sokuyor. Ya da içerisinde üç farklı zorluk seviyesi olsa da zorluğu yaratan elementler bana oldukça suni geldi. Tüm bunlara rağmen bir AVM'niz varmış gibi rol kesmek, işçilerinizle içli dışlı olmak düşündüğünüzden daha keyifli!

Yönetim İstifa

İşçilerinizin her biri sendika üyesi ve tabii ki birtakım haklarla birlikte çalışmaya başlıyorlar. Eğer onları bu haklardan mahrum bırakırsanız işleriniz aksayabilir ve küçük hesap yapacağım diye daha büyük zarar edebilirsiniz. Mağazanızda çalışan kasiyer, depocu gibi işçilerin hakkını halihazırda tanıyor ve onları ölümcül düşük maaşlara çalıştırmıyorsanız bu tip şeyler sizin için bir sorun teşkil etmeyecektir. Yani demek istediğim, kapitalist olacağız tamam da lütfen herkese hakkı neyse onu verin yahu!


CoD çıktı herhalde kapış kapış satılıyor.





- Oyuncuyu özgür bırakan tasarım sistemi
- Okuması oldukça kolay istatistikler ve grafikler
- Farklı türde eşyaların satılmasına teşvik eden zaman akışı
- Türkçe

—

- Resmen oyunun "Şu mağazayı yap!" diye oyuncuya diretmesi
- Farklı zorluk seviyeleri pek yapay
- Müşteriler sürekli her şeye aynı tepkileri veriyor

7



Son Karar

Tasarım kısmı hariç sıra dışı bir ticari simülasyon olmasa da nispeten ucuz fiyatını göz önüne alarak türün sevdalıları bir şans vermeli.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** The Quadsphere | **DİJİTAL İNDİRME:** 27 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-152-abitm





Diyaloglar görsel roman tarzında.

WINTERMOOR TACTICS CLUB

Karışık var mı? Karışık koy!

M. İHSAN TATARİ

Dungeons & Dragons tarzı rol yapma oyunlarını sever misiniz? Peki, sıra tabanlı stratejileri? Yan görevler yapıp ekip üyelerinize yeni yetenekler kazandırmayı? Ya görsel romanları? Eğer hepsine cevabınız evetse *Wintermoor Tactics Club* sizi tahmin ettiğinizden daha çok eğlendirecek demektir.

Lanetler ve Lahitler

Yıl 1981. Wintermoor Yatılı Okulu'nda okuyan Alicia adlı bir kızı yönetiyoruz. Kendisi iflah olmaz bir Curses & Catacombs (D&D'nin bu evrendeki adı) oyuncusu. Okulun taktik kulübüne üye olan kızımız burada en iyi arkadaşları Colin ve Jacob'la birlikte küçük maceralara atılıyor. Alicia gökten şimşekler yağdıran bir büyücüyü, Colin erdemli bir şövalyeyi, Jacob'sa bir hırsızı canlandırıyor. Wintermoor'da bunun gibi pek çok öğrenci kulübü var. Bunlardan bazıları futbol, örgü gibi normal aktivitelerle uğraşırken bazılarıysa psişik dedektifler, genç monarşistler gibi tuhaf şeylerle uğraşıyor. Hepsi en iyi kulübün kendisininki olduğunu savunuyor elbette.

Derken günün birinde okul müdürü bir kartopu turnuvası başlatıyor ve bütün kulüplerin turnuvaya katılımını mecburi kılıyor. Kaybeden kulüpler kapatılacaktır. Sonsuza dek... Bu durum tüm öğrencileri huzursuz ediyor elbette ve kimse yatılı bir okulda ortak zevklere sahip kişilerle kurduğu samimi ortamı kaybetmek istemiyor. Böylece öğrenciler birbirleriyle savaşmak zorunda kalıyor. Taktik Kulübü çareyi bu turnuvayı bir C&C oyunu olarak hayal etmekte buluyor. Böylece oyundaki taktiklerini gerçek dünyadaki turnuvaya uyarlıyor, kendilerini rakiplerine kartopu atarken özel güçlerini kullanırken düşlüyorlar.

Taktik roman

Oyundaki savaşlar *Into The Breach* tarzı, küçük çaplı haritalarda gerçekleşiyor. Karakterlerinizi nereye yerleştirdiğinizin, hangi özelliğinizi ne zaman kullandığınızın büyük bir önemi var. Başlangıçta sadece Alicia, Colin ve Jacob'ı yönetsek de oyunda ilerledikçe ekibimize yeni öğrenciler de katılıyor. Biz de bir yandan onlarla arkadaş olmaya çalışırken diğer yandan da onların farklı yeteneklerini kullanıp yeni stratejiler geliştiriyoruz. Karakterlerimizin hiçbiri seviye atlamıyor. Onun yerine yan görevleri yaptıkça kendilerine yeni özellikler kazandıran büyülü ekipmanlar buluyorlar. Her karakterin Tactic Power adlı özel bir yeteneği de bulunuyor.

Savaşlar dışında okulda gönlümüzce dolaşıyor, diğer öğrencilerle konuşuyor ve yan görevler yapıyoruz. Oyunun hikâyesi gayet iyi; basit bir kartopu turnuvası olarak başlayan şey giderek karmaşık bir maceraya dönüşüyor. Öğrenciyken hepimizin çektiği aidiyet eksikliğini, yeni bir arkadaş ortamına girmenin zorluklarını pek güzel işliyor oyun. Ama eksikleri de var tabii. Savaşlar çok kolay mesela; son boss haricinde hiç zorluk çekmiyorsunuz. Düşman çeşitliliği bana az geldi. Seslendirme de yok. Bir de yazılarda, menülerde falan büyük İ harfi gözükmüyordu bende. Sonraki yamayla düzelteceklermiş gerçi ama ben gene de belirteyim.

Yine de insanın içini ısıtan, 12 saatlik güzel bir macera sunuyor bizlere *WTC*. Strateji anlamında büyük bir derinlik beklemeyin yeter.

TÜR: RYO / Strateji | **YAPIM:** EVC | **DAĞITIM:** Versus Evil | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Playstore), 52 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-152-wtc



+
- Merak uyandıran hikâye
- Sevilesi karakterler
- Eğlenceli oynanış
- D&D!

−
- Savaşlar biraz kolay
- Düşman çeşitliliği az
- Seslendirme yok gibi bir şey
- Font sorunu

7



Son Karar

İnsanı okul yıllarına götüren, eğlenceli bir yapım.


Heroes of Might & Magic'teki Necropolis gibi kokuyor aynı.







IRATUS: LORD OF THE DEAD

Kemik suyuna çorba mı yapsak yoksa zombi mi?

CAN ARABACI

Bazı oyunların kaderinde vardır öncülleriyle karşılaştırılmak. Günümüzde çıkmış herhangi bir aksiyon/RYO'yu *Diablo*'yla kıyaslamadan değerlendirmek imkansıza yakın mesela. *Iratus*'un da benzer bir şekilde örnek aldığı, bir nevi kendi türünün sınırlarını çizen *Darkest Dungeon*'dan kaçışı yok hâliyle.

Bundan birkaç ay önce erken erişime girdiğinde *Iratus*'a dergide bir ön bakış atmıştım. Düz bir *Darkest Dungeon* kopyasıyla karşılaşmayı beklerken ilginç ve yenilikçi fikirleriyle sadece bir kopya olmaktan sıyrılmıştı gözümde. Son baktığımda bazı kenarları hâlâ pürüzlü ve sertti ama ne mutlu ki o pürüzleri biraz cilalamayı başarmışlar bu süreçte.

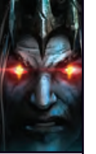
Abra kadavra

Iratus geri dönüşüme önem veren bir büyücü arkadaşımız; yani bir diğer deyişle ölüleri dirilten bir Ölüm Büyücüsü (Necromancer). Asırlar önce yerin altına tutsak edildiği yetmezmiş gibi bir de mezarının üzerine madenler, tüneller, kışlalar ve hatta koca bir de katedral inşa etmişler! Ancak cüceler her zaman olduğu gibi yine büyük bir tamahkarlıkla çok derinleri kazdıkları için daha sonra o tünelleri kurcalayan bir grup meraklı maceracı kaçınılmaz olarak yanlışlıkla Iratus'u uyandırıyor.

Eh, rızası dışında yerin onca kat dibine gömülen bir Ölüm Büyücüsü olarak yapılacak tek bir şey var bu noktada: O da yüzeye çıkıp intikam almak! Ama tabii dedim ya, yerin kat kat altındayız ve tüneller derin; yüzeye ulaşana kadar türlü türlü canlıyla boğuşmamız gerekiyor. Iratus da bu noktada Ölüm Büyücüsü oluşunun avantajını kullanarak ordusunun belkemiğini bu boğuştuğu canlılardan oluşturuyor; kelime anlamıyla! Taze taze canlılıktan azat ettiğimiz kahramanlardan topladığımız parçaları laboratuvar ortamında yeni dehşetler yaratmakta kullanıyoruz. Zombisinden vampirine, gulyabanisinden ölüm perisine, mumyasına kadar aklınıza gelebilecek neredeyse her türden gudubet Iratus'un ordusunda yer alıyor. Bunlardan kimisi direkt baştan açık halde gelirken bazılarınıysa belli şartları yerine getirdikten sonra açabiliyorsunuz. İşin güzel yanı bir kere açtıktan sonra oyuna baştan başlasanız bile açık kalmaları. Hatta benim erken erişim sürecinde oynarken açmış olduğum yaratıklara bile direkt erişimim olması hoş bir sürpriz oldu.

Necromancer dediğin zamanlaması kötü bir şifacıdır

Iratus'un en büyük ilham kaynağı *Darkest Dungeon* olsa da bir tutam *Heroes of Might and Magic* sihri de sezdim ben formülde. Ordularımızı komuta



ettiğimiz yeraltı kabri bir nevi bir *Heroes* kalesini andırıyor örneğin. Bu mezarlıktaki binalar ve yapıları topladığınız kaynaklarla geliştirebiliyorsunuz ve her birinin farklı fonksiyonları var. Kimisi ekstradan vücut parçaları toplamanıza yarıyor, kimisi yaralanan birimlerinizi iyileştiriyor, kimisi savaşa götürmediğiniz birimlerin bile pasif olarak tecrübe kazanmasını sağlıyor... Aynı zamanda yeni birimler üretme, Iratus'un kabiliyet ağacından yeni yetenekler açma, elinizdeki parçaları başka ekipmanlara veya parçalara dönüştürme gibi özellikler de yine buradaki kuleden yapılabiliyor. Kısacası dövüşler arasında en sık ziyaret edeceğiniz alan burası.

Oyunun ana haritası ve işleyişi de *Darkest Dungeon*'dan ilginç bir şekilde ayrılıyor. Devasa bir kat haritası üzerinde çeşitli yol ayrımlarından ilerleyen ve en sonunda bir liderle sonlanan dallı budaklı bir sürü yol bulunuyor. Bu yollar oyuna her başlayışınızda rastgele yaratılsa da bir katta ilerlemeye başlamadan önce neyle karşılaşacağınızı net bir şekilde görüp planlayabiliyorsunuz önceden. Böylece neye ihtiyaç duyuyorsanız onu karşılayacak yollara sapabiliyorsunuz. Ancak bir yola bir kere saptıktan sonra geri dönüşünüz yok; sonuna kadar o yolda devam etmeye mahkûmsunuz. Bu özellik erken erişimde daha can sıkıcıydı çünkü olur da güçlü birimlerinizi kaybederseniz daha kolay bir yola sapıp oradan yeni birimleri geliştirip tekrar güçlenmeniz pek mümkün olmuyordu. Bu sefer hem bunun olmasını engelleyecek yeni önlemler hem de daha kolay bir şekilde belinizi geri doğrultmanızı sağlayacak yeni özellikler eklemişler. Benim bu hâlinden çok da bir şikâyetim olmadı o yüzden; güzelce kotarmışlar olayı.

Erken erişim sürecini başarılı bir şekilde kullanıp az sayıdaki eksiğini güzelce cilalamış, *Darkest Dungeon*'ı birebir kopyalamak yerine onun özüne kendine has bir tat ekleyip ilginç bir alternatif olabilmiş *Iratus*. Uygun bir fiyata satılıyorken, hele bir de Türkçe desteği varken alıp oynamalık.



İlk katta karşınıza çıkan sefil maceracılara aldanmayın. Katedral'e kadar çıkınca herkesin zırhından kutsal büyü akıyor adeta.

EV YAPIMI KUMP—ehm, VAMPİR



Oyun oldukça kullanışlı birimler olan Dhampir ve Vampirleri nasıl üretebileceğinizi anlatmak konusunda biraz ketum davranıyor. Mesela sizden birilerini vampire dönüştürmenizi istiyor ama vampirinizin yeteneklerinin altını üstüne de getirseniz nasıl yapacağınızı çözememeniz işten değil. Neyse ki ben size bu iki birimi elde etmek için tam olarak neleri yapmanız gerektiğini adım adım anlatmak için buradayım.

VAMPİR: Vampirinizin yeteneklerini boşuna dönüp dönüp okumayın; olay onda değil, Iratus'un Kabiliyetler (Talent) ağacında. Vampirliği yaymak için Büyü sekmesinin altındaki Kan Laneti (Blood Curse) büyüsüne ihtiyacınız var öncelikle. Bunu düşmanlarınıza attıktan sonra o düşmanın savaştan kaçmasını sağlayabilirseniz kendisi savaş sonunda vampire dönüşmüş olarak size katılıyor. Bunu 3 kere yaptıktan sonra da laboratuvarda el değmeden kendi vampirinizi üretebilmeye başlıyorsunuz.

YİTİK DHAMPİR: Bir başka vampir türevi olan Dhampir'leri kendi tarafınıza katmak biraz daha farklı. Sadece üçüncü katta, yani Paralı Asker Kışlaları (Mercenary Barracks)'nda karşınıza çıkan Dhampir'leri delirtip karşıda hayatta kalan tek rakip hâline getirmeniz gerekiyor. Geriye sadece delirmiş Dhampir kaldığında savaş otomatik olarak sona eriyor ve Dhampir grubunuza katılıyor. Bunu yine 3 kere yaptıktan sonra kendi Dhampir'inizi üretmeye hazırsınız!



- Kötü tarafı oynamak
- Yeni mekanikler konsepte cuk oturmuş
- Yaratık ve düşman dengeleri iyi kurulmuş
- Iratus'un özellikleri ve savaşlarda aktif rol oynaması değişik bir tat
- Erken erişimde aksayan yönleri gayet güzel gidermişler
- Türkçe desteği

—

- Bir yerden sonra biraz tekrara ve rutine bağlıyor
- Tekrar oynanabilirlik için yeterince teşvik sağlamıyor
- Hikâye ve arka plan detayları biraz zayıf

8



Son Karar

Erken erişimden alnının akıyla çıkmış. Darkest Dungeon türü oyunları severler için madalyonun bir de diğer yüzüne bakmak adına güzel bir şans.

TÜR: RYO | **YAPIM:** Unfrozen | **DAĞITIM:** Daedalic | **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (Playstore), 42 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: https://tinyurl.com/ogz-152-iratus

FILAMENT

İpimle kuşağım

M. İHSAN TATARİ

İki tür bulmaca oyunu vardır. Birincisi size birden fazla çözüm yolu sunar ve mantığınızı kullanarak sonuca gitmenize müsaade eder. Bulmacaları çözdüğünüzde büyük bir tatmin hissi yaşarsınız çünkü başarı tamamen size aittir. İkincisindeyse her bulmacanın sadece ve sadece tek bir çözümü bulunur. Mantığınızı kullanmanıza müsaade edilmez. Asıl yaptığınız şey bulmacayı çözmek değil, yapımcıların ne düşündüğünü anlamaya çalışmaktır. Saç baş yoldurur, eğlendirmekten ziyade sinir kat sayınızı arttırır. Bilin bakalım *Filament* bunlardan hangisine giriyor? Eh, tabii ki ikincisine...

İpin ucunu kaçırmak

Filament'te terk edilmiş bir uzay istasyonuna varan isimsiz bir astronotu yönetiyoruz. Kendisi kapalı kilitleri açma ve şifre kırma konusunda uzman. Ancak "şifre kırma" işlemi, sisteme girip küçük bir robotu idare etmek ve peşi sıra giden bir ipi sütunların etrafına dolamaktan ibaret. İpimizi etrafına doladığımız sütunlar ışık yaymaya başlıyor. Hepsini yaktığımızda da kapı açılıyor ve sonraki bulmacaya geçiyoruz.

Oyundaki bulmaca çeşitliliği tatmin edici. İlk başta sadece beyaz sütunları yakmaya çalışırken daha sonra işin içine farklı renkli sütunlar, belirli bir sırayla yakılması gereken sütunlar, içinden geçilmesi gereken kapılar, ışığımızı söndüren siyah duvarlar ve aynı anda iki robotu birden idare etmemizi gerektiren bulmacalar giriyor. Hepsi de kolay başlayıp birdenbire, çok hızlı bir şekilde zorlaşıyor. İşin can sıkıcı kısmı, başta da belirttiğim gibi her bulmacanın yalnızca tek bir çözümü olması. Hâl böyle olunca bir yerden sonra oyunu "Yapımda emeği geçen herkesi Allah bildiği gibi yapsın!" nidalarıyla oynuyorsunuz.

İpini kendi eliyle çekmek

Aslında *Filament* oldukça ümit vaat edici başlıyor. Biri hariç tüm mürettebatı kaybolan bir uzay üssü, çözülmeyi bekleyen bir gizem, değişik bir bulmaca türü, göze hoş gelen grafikler... Ama tüm bunlar sadece 1-2 saatte sıradanlaşıyor. Bulmacaları çözünce elde ettiğimiz tek şey kayıp mürettebatın bilgisayar şifreleri oluyor. Bunları kullandığımızdaysa aralarındaki sıkıcı mesajlaşmaları okumaktan başka bir şey yapamıyoruz. Falancanın doğum günü partisi var, gelsene. Kedimiz yavruladı, yaşasın! Karnım acıktı... Tamam, *Gone Home* misali hepsine



insancıllık katılmaya çalışılmış ama olmamış birader. Karakterlerin hiçbirini önemsemiyorum bir kere. Her kart buluşumda 20'den fazla sıkıcı mesajlaşma okumak zorunda mıyım ayrıca? Öyle bir merakım olsaydı bizim ofisin mail hesabını hack'lerdim, en azından ilginç dedikodular okurdum, bedava kod çalardım falan...

Eğer gözünüzü açık tutarsanız sağda solda gizlenmiş bozuk mesajlar da bulabiliyorsunuz. Ancak bunlar da başka oyunlara veya dizilere gönderme içeren, hikâyeye hiçbir katkısı olmayan yeni mesajlaşmalar açıyor sadece. Üstüne oyundaki müziklerin defalarca, defalarca ve defalarca tekrar etmesi bir noktadan sonra çılgınca menüye koşup her şeyi sessize alma arzusu doğruyor içinizde. Sevmedim, çık...



- Bulmacaların çeşitliliği tatmin edici
- Uzay üssünde dolaşmak keyifli
- Grafik tarzı hoş



- Bulmacaların sadece tek bir çözüm yolu var
- Tam çözüme bakmadan bitirmek imkânsız
- Müzikler aşırının aşırısı tekrar ediyor
- Hikâyesi sıkıcı

6



Son Karar

Sürpriz sonu için bile uğraştığınıza değmiyor.



Uzay üssü güzel ama etkileşim koca bir sıfır.



TÜR: Bulmaca | **YAPIM:** Beard Envy | **DAĞITIM:** Kasedo Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Playstore), 35 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-152-filament



osx | ps4 | one | sw | win



Türkçe çeviri genel olarak başarılı.



IRON DANGER

Tehlikeyi tehlikesizleştirmek

ESER GÜVEN

Yabancıların 'save scumming' dediği bir olay var: Eğer bir oyun size istediğiniz yerde kayıt yapma imkânı veriyorsa, ortaya çıkan sonuçtan memnun olana kadar o kaydı yükleyip sonucu değiştirmeye çalışmaya verilen isim bu. Yanlış bir hamleyle adamınız mı öldü, hoop kaydı geri yükle, tekrar dene. Bazıları bunu hile yapmak olarak değerlendiriyor ama isteyen hardcore modda, tek kayıt hakkıyla falan oynasın değil mi? Bize ne yani.

İşte *Iron Danger*'ın kendisi save scumming :) *Iron Danger* zamanı dilediğiniz gibi manipüle edebildiğiniz bir taktik strateji RYO ama işin rol yapma kısmını biraz geride bırakan, daha çok bu yeni mekanik çerçevesinde eğlenceli bir fantastik deneyim sunmayı hedefleyen bir oyun. Oyunda savaşırken zamanı ileri sararak düşmanın hamlelerini görebiliyor, geri sararak o hamleler daha yapılmadan karşılık verebiliyorsunuz.

Hep senden bir adım öndeyim dostum

Örneğin üstünüze saldıran adam iki nabız atışı sonrası kafanızı baltayla ikiye mi ayıracak? Bir nabız süresinde yana çekiliyor, ikincisindeyse kalkanınızı kaldırıyorsunuz. N'oldu? Sadece kafanızı yaracak saldırıyı durdurmakla kalmadınız, düşmana yandan saldırıp öldürebildiniz bile. İşte oyun tamamen bunun gibi 'bulmaca odaklı taktik savaşlarla' dolu diyebilirim. Bulmaca diyorum çünkü olay sadece saldırıyı engelle, karşı saldır değil. Çevreyi de kullanacak, kendinize pozisyon belirleyecek, stratejik dar alanları ateşe vereceksiniz mesela.

Bir kristal var benden içeri

Başroldeki kızımızın ismi Kipuna, kasabası zalim Kuzeyliler tarafından saldırıya uğruyor. Saldırıdan kaçmaya çalışan Kipuna yer yarılınca aşağı düşüyor ve kalbine bir kristal dikit saplanıyor. "Eyvah gitti gül gibi kızcağız" dediğimiz sırada ortaya bir Aurolith çıkıyor ve Kipuna'ya henüz zamanının gelmediğini söyleyerek zamanı deliğe düşmeden hemen öncesine döndürüyor. Yalnız ortada önemli bir fark var, kristal Kipuna'nın içinde kalıyor ve bu da bize zamanı kontrol etme yeteneği veriyor. Kaldığımız yerden kaçışa devam ederken demirci Topi'yle karşılaşıyoruz ve birlikte diğer Aurolith dikitleri bulma yolunda maceramız başlıyor.

Anlayacağınız ortada klişe bir hikâye var ama oyunun zevkini azaltan bir şey değil bu. Oyunun rengarenk fantastik dünyasında topladığımız kristallerle yeni özellikler kazanıyor ve savaşları daha farklı yollarla çözebilmeye başlıyoruz. Grubumuza sonradan katılan yeni isimler sayesinde de bu çeşitlilik artıyor (hikâye gereği eşleşeceğimiz karakteri oyun kendisini belirliyor).

Oyunun zamanı ileri-geri sararak taktik strateji yapma mekaniği bir ilk ve sanırım kendinden sonraki bazı oyunlara da örnek olacak. Eksilerde göreceğiniz kusurları görmezden gelmeye başarabilirseniz ve bu türü seviyorsanız indirimli fiyatıyla denenmeyi hak eden bir oyun.

TÜR: Strateji / RYO | **YAPIM:** Action Squad Studios | **DAĞITIM:** Daedalic | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: https://tinyurl.com/ogz-152-id

+

- Zamanı ileri geri sarabilme mekaniği
- Savaşlar bolca beyin zorluyor
- Fantastik ile dieselpunk birleşimi dünyası çok hoş
- Hikâye anlatımı
- Türkçe desteği var

−

- Optimizasyon kötü
- Tuş atamalarını değiştirememek
- İzometrik kamera bazen sıkıntı çıkarıyor
- Sanki bir sonraki oyuna bağlanacakmış gibi sonlanıyor
- Düşman çeşitliliği pek iyi değil

7



Son Karar

Eğlenceli bir hikâyeye sahip, fantastik taktik oyunlarını seviyorsanız iyi bir seçim.



LEGENDS OF RUNETERRA

HAYIR, BAĞIMLI DEĞİLİM, İSTESEM BIRAKABİLİRİM!

YAZI **GÜLHİS CANPOLAT**

Riot Games ve *League of Legends* on senedir bilgisayar başında "bu son maç" diyerek geçirdiğimiz saatlerin sponsorluğunu yapıyor. Oyunlarla az buçuk içli dışlı olan herkesin bildiği, birçoğunun devamlı oynamasa bile bir girip bakmışlığı olan böyle bir oyun yapmak, onu on sene boyunca güncel tutmak her yiğidin harcı değil. Değil ama "Riot Games ne zaman yeni bir şeyler yapacak, başka projelere imza atacak?" diye soranların da sayısı gittikçe artıyordu. "Bunca insanın tanıdığı, bildiği bir evrene ve karakterlere sahip olup da bunları kullanmamak yazık değil mi? Bir *LoL* bir de *TFT*'yle hayat geçmez Riot'cuğum!" deyip duruyorduk.

Eh. Geçtiğimiz sene onuncu yıllarını kutlarken bir kamyon dolusu proje açıkladılar da rahatladık.

Bu projelerden ilk hayata geçen de *Legends of Runeterra* oldu.

Tanıdık yüzlerle taso oyunu olsa gene oynarız

Riot'ın projelerinin içinde daha önce yapılmamış, çığır açıcı bir şey yok gibi görünüyor ilk bakışta. Bir FPS var, *Valorant*'ı hepimiz az çok gördük artık. Bir dövüş oyunu geliyor. Kart oyunu falan... Ama dediğim gibi, ellerinde hâlihazırda oturmuş bir evren var ve bunu kullanmak çok akıllıca.

Örneğin: Ben. Benim kart oyunlarına özel ilgim yoktur. *LoL* evreninde geçtiği, gözüme de hoş göründüğü için merak etmiştim *Legends of Runeterra*'yı. Başladığımda ne bu kadar seveceğimi ne de bu kadar çok oynayacağımı düşünmüştüm. Riot Games *LoR*'un ayarını öyle iyi tutturmuş durumda ki ister tüm *LoL* şampiyonlarını ve özelliklerini bilin, ister kart oyunu manyağı olun, ister bir şekilde sıfırdan başına oturmuş olun; *LoR* size bir şeyler sunmayı başarıyor.

İki oyuncu. 40 kart. 20'şer puanlık birer Nexus kulesi. Rakibinin kulesini indirdin, kazandın. Bu süre zarfında kaç kartın ölmüş, kaçı kalmış; hiçbir önemi yok.

LoR tur tur oynanıyor ama bir turu "bir kart attım geçtim" gibi değil. Her tur bir oyuncuya kart çekme, tahtaya sürme ve saldırma, karşıdakine de kart sürme ve savunma hakkı veriyor.

Her tur için, tur numarasıyla aynı sayıda kazandığınız bir puanınız var. Bu puanlar, harcanmadığında 3 taneye kadar birikip manaya dönüşüyor. Kenarda biriktiği güçte kart sürmenizi sağlayan bir sayaç gibi düşünün.

Örneğin yedinci tura geldiğinizde yedi puan alacaksınız. Bunu bir 4 puanlık, bir 3 puanlık kart sürmek için kullanabilirsiniz. Ya da iki tane 2 puanlık, iki tane 1 puanlık kart sürersiniz; kalan bir puanınız mana olarak diğer tura aktarılır.






MİKRO ÖDEMELER

İçinde bir sürü boş beleş kart olan paketlere son! LoR'un kart alma sistemi, paranızın boşa gitmediğinden emin olmanızı da sağlıyor. İstediğiniz desteyi yapmak için tam olarak ne kadar Shard'a ihtiyacınız var ya da kaç Wildcard almanız gerekiyor, bunu hesaplayıp harcamanızı ona göre yapabiliyorsunuz. Bir de satın alabileceğiniz tahta kozmetikleri falan var ama adı üstünde, kozmetik onlar. Keyfinize kalmış.

Bunu da 1 manalık bir büyü kartı oynamak için kullanır ya da biriktirirsiniz.

Ama mana sayacınız doluyduysa harcamadığınız puanlar boşa gider. Yani boş kavanoz biriktiren anneler gibi depo yapmanın bir manası yok.

Kafalar şimdiden yanmadı umarım, çünkü daha yeni başlıyoruz.

Her an her şey değişebilir!!

Tur içindeki adımları ve oyun mekaniklerini tek tek sıralayınca ister istemez ortaya karman çorman bir tablo çıkıyor. Ama *LoR* açıp oynamaya başladığınızda hiç de bu denli karışık gelmeyecektir. Sonuçta oyun mekanikleri kendiliğinden işliyor. Siz özel olarak puanlarınızı toplamak, kartlarınızı saymak ve hesap yapmak zorunda değilsiniz. Oynayamayacağınız kartı zaten süremiyorsunuz tahtaya mesela.

Yine de, *LoR*'un tur mantığı onu diğer kart oyunlarından ayıran önemli özelliklerinden biri. Tur içerisinde birden fazla hareket şansınız olması, sizi daima oyunun içinde kalmaya itiyor.

Örneğin henüz oyunun başlarında bir tur düşünelim: Saldırı hakkı bende, rakibimin de tahtada kartı yok. Bir puanlık bir örümcek kartı sürüyorum gitsin. Rakibim savunmada kartımı direkt hedef alan hızlı bir büyü kullanarak kartımı öldürüyor ama bilmiyor ki bu kart öldürüldüğünde kendinden bir tane daha üretiyor. Hem rakibime mana ve kart harcatmış oluyorum, hem Nexus'una zarar vermiş oluyorum.

Daha tecrübeli bir rakip bu durumda puanlarını biriktirip, Nexus'a alacağı darbeyi kabul ederek bu örümcek kartlarına hiç bulaşmayabilir örneğin. Bir sonraki turda, saldırı hakkı kendisine geçtiğinde hasar puanı daha yüksek bir kart oynayarak oyunun gidişatını değiştirebilir.

Oyunun ilk safhalarında kart sürmeden bir eli geçip mana biriktirmek de bir taktik, düşük hasar puanlı kartlarınızın özelliklerine güveniyorsanız hızlı başlayıp oyunu ele geçirmeye çalışmak da.

Turların bu şekilde işlemesi *LoR*'u gerçekten çok başka kılıyor. Kartınızı sürer sürmez saldıracak mısınız, yoksa rakibinize savunma şansı tanıyacak mısınız? Kendi savunma hakkınızı pas geçip kartlarınızı elinizde tutmayı tercih etseniz feda ettiğiniz Nexus puanlarına değecek mi? Bütün bunlar *LoR*'da oynayarak öğrenmeniz ve içselleştirmeniz gereken taktiksel kararlar.

Hızlı düşün! Ama çaktırma!!

LoR'da kartları tanımak, hangi bölgelerin birbirini desteklediğini bilmek çok önemli. Çünkü neredeyse her kartın kendine has bir özelliği var. Birçok kart başka kartlarla kombine edilebilecek şekilde tasarlanmış. Düz vurup kaçan kartlar yok denecek kadar az. İş böyle olunca rakibinizin taktiğini ve hangi kart güçlerini aktive etmeye çalıştığını çözmeye çalışmak, bir yandan da kendi taktiğinizi onlardan saklamaya çalışmak çok büyük önem kazanıyor.



Bu yazıda Poro'lardan hiç bahsetmediğimi fark ettim. Buraya bir yere Poro koyalım, teşekkürler.





Zor durumda kalırsanız maçı terk etmeyin. Olaylar her an değişebilir.



Bu tahta biraz yavan mı yaa...
(Ve para harcamaya böyle başladı!)

Bir yandan birbirini destekleyecek kartlar oynamak (örneğin öldüğünde elinizdeki bir karta +1 saldırı gücü katacak bir kartı hâlihazırda savunma puanı yüksek bir kartı iyice tanka çevirmek için kullanmak), bir yandan da bu blöflerin Nexus puanı ya da mana yönünden çok pahalıya patlamadığından emin olmak gerek.

Bu arada çok düşünme fırsatınız olmadığını söylemiş miydim? Çünkü gerçekten düşünmek, kafanızı kaşıyıp kart karşılaştırması yapmak için çok fazla süreniz yok. Bir hamle yapmak için belirli bir süreniz olmasının yanı sıra, eğer elinizde oynayabileceğiniz bir kartınız yoksa sizin hakkınız otomatik olarak geçiyor. Gerçi bu özelliği kapatabiliyorsunuz da ama sonuçta *LoR* sizi hızlı davranmaya, oyun stratejinizi önceden belirlemeye itiyor.

Önceki 14 destem patlamış olabilir ama bu seferki kesin tutacak!

LoR'da oyun oynadığınız vaktin bir o kadarını deste yapıp karşılaştırarak geçirmek de mümkün. Hatta mümkünü geçtim, bunu yapmak gerekiyor.

En son açık beta yazısını yazdığımda *LoR*'da 6 bölge vardı; Noxus, Demacia, Ionia, Pilltower & Zaun, Freljord ve Gölge Adalar (Shadow Isles). O zamandan bu yana bunlara bir de Bilgewater eklendi. Birkaç başka bölgenin de oyunun ilerleyen dönemlerinde ekleneceğini biliyoruz. Targon, Shurima, Bandle City geleceği söylenen bölgelerden bazıları ve elbette kart eklemeye de devam edecekler.

LoR'da deste kurarken istediğiniz iki bölgeyi bir destede toplayabiliyorsunuz. Tek bölgeli bir deste yapmak da mümkün elbette ama neredeyse her kart başka kartlarla birbirini destekleyebilecek şekilde tasarlandığı için bu çok da akıllıca bir iş olmayacaktır.

Bunun yanı sıra her bölgenin de kendince bir olayı var. Noxus acayip agresif bir bölge. Saldırısını direkt Nexus kulesine yapan ya da özel gücü bir şekilde Nexus kulesinden puan çalan birden fazla kartı var. Şampiyonlarından biri, Darius, rakibin Nexus'u 10 puanın altına düştü mü seviye atlıyor mesela.

Buna karşılık Pilltower & Zaun kartları düşük oynama puanlı, hızlı saldıran türden. Siz elinizi boşattıkça yeni kart çekmenizi sağlayan ya da özel güçleri harekete geçen kartlar içeriyor.

Noxus ve Pilltower & Zaun bir araya geldiğinde ortaya oyuna tekme tokat dalıp her şeyi ele geçiren bir deste çıkıyor örneğin.

Daha kontrollü oynamak isterseniz Ionia ve Gölge Adalar kartlarından oluşan bir deste kurabilirsiniz. Ionia şampiyonlarından biri Yasuo, sersemlet özelliğini kullandığınızda seviye atlıyor. Ve elbette, Ionia'nın bir sürü sersemlet özellikli, rakibi yavaşlatmaya programlanmış kartı var. Bunun yanına bir de Gölge Adalar'ın sürdüğünüz kartlar öldükçe size avantaj sağlayan özellikleri eklenince daha yavaş fakat emin bir deste ortaya çıkıyor.





Rakip dırdırına son!

LoR'da oyun içinde bir sohbet ekranı yok. Zaten sohbet gerektiren bir şey de yok oyunda. İsterseniz ifadeler (LoR emojisi işte) gönderebiliyorsunuz, o kadar. Fakat başka oyuncuları arkadaş olarak eklerseniz karşılıklı maç yapmanız ve konuşmanız mümkün. Birisini eklemek için onun Riot hesabının adını biliyor olmanız gerek. Oyuncu bloklama özelliği ve küfür filtresi de mevcut.

Her bölgenin birden fazla şampiyonu var. Bu şampiyonların seviye atlamasını sağlayan bazı şartları ve bu şartları karşılayacak türden kartları var. Freljord'un Tryndamere'i öleceği zaman seviye atlıyor örneğin. Birçok şampiyon için seviye atlamak daha çok hasar ya da savunma puanı anlamına geliyor ama ilginç özellikleri olan şampiyonlar da yok değil. Demacia'nın Fiora'sı iki rakibi öldürürse seviye atlıyor. 2. seviyeye ulaştığında da eğer dört rakip öldürebilirse oyunu kazanıyorsunuz. Evet, cidden. Kazanıyorsunuz. İsterseniz rakibin Nexus'una bir puan zarar verememiş olun. Ama bu koşulu sağlamak için de düşük savunma puanı olan Fiora'yı hayatta tutmak için çabalamanız lazım mesela.

Parasıyla değil mi kardeşim?!

LoR'un diğer kart oyunlarından ayrılan bir özelliği de kart alma sistemi. Bu tür kart oyunlarında genelde kart paketleri olur, bir kart istersiniz ama onu almak için yanında on tane başka kart da alırsınız, bunlar kalabalık yaratır, boş yere para verirsiniz... *LoR*'da böyle bir şey yok. Bir kere kart paketi yok. Tüm kartlar oyun içi Shard'larla ya da ödül olarak çıkan boş Wildcard'larla (Yaygın, Ender, Destansı ya da Şampiyon kartlar için ayrı ayrı boş kartlar) takas edilerek alınıyor.

Sandıklar da cabası. Her hafta bir sandık açılıyor, o banko. Üstüne bir de oyunu oynayarak edindiğiniz XP puanları da seçeceğiniz bir bölgenin sandıklarını açıp, sadece o bölgeye has kartlar kazanmanızı sağlıyor.

Bütün bunlara bakınca diyorum, Riot kardeşim, paramızı istiyor musun istemiyor musun? Ama gerçek şu ki, Riot Games'in bu sistemi *LoL*'de olduğu gibi *LoR*'da da işliyor. Şahsen ben şu ana kadar oyuna hiç para vermedim. Fakat veren insanlar hâlihazırda *LoR*'dan keyif aldıkları için oyuna para veriyorlar, oyundan keyif alabilmek için değil.

Alıştığımız sezon sistemi ve daha fazlası...

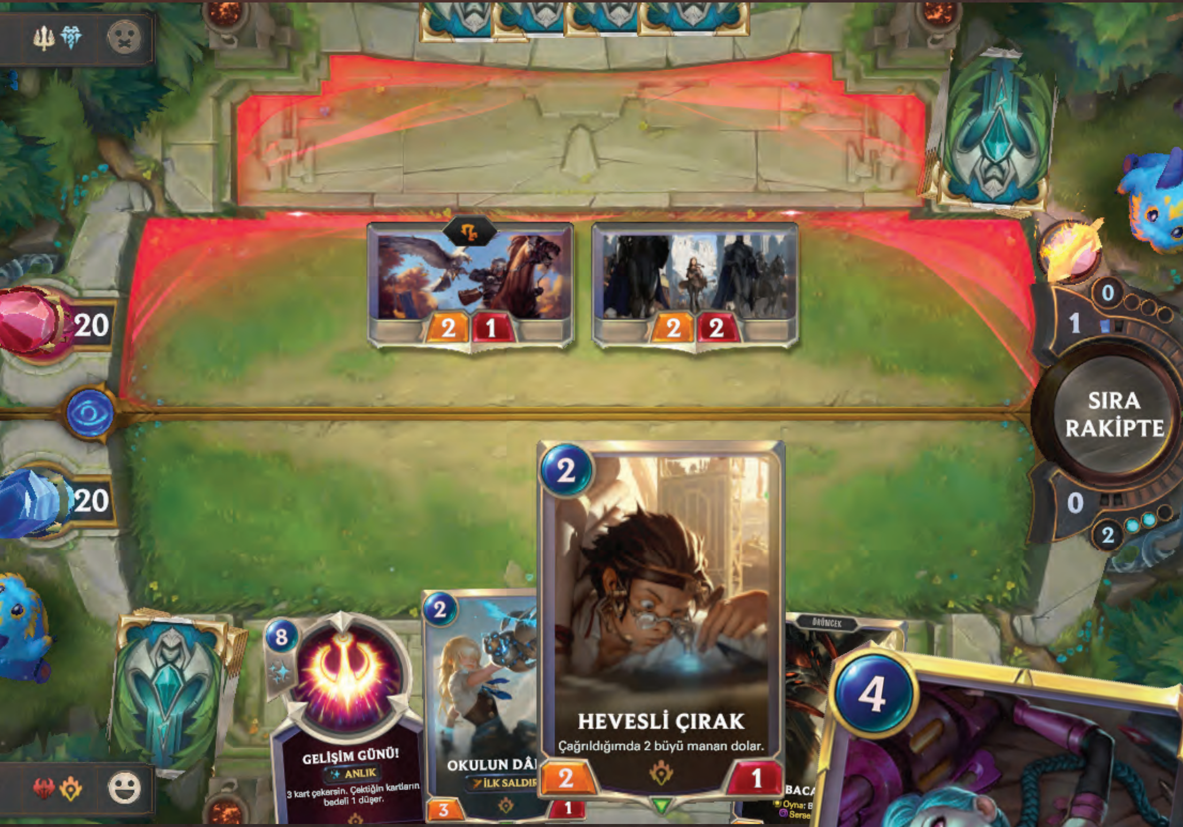
LoL'den bildiğimiz Demir'den Elmas'a doğru işleyen seviyeli maçlar ve sezon mantığı burada da mevcut. Demir IV'ten başlayıp Elmas I'e, sonrasında da Usta seviyesine doğru ilerliyorsunuz. Bunun yanı sıra, seviyesiz maçlar ve AI maçları da mevcut. Normal maçlarda benim gibi keyfine oynayan insanlar üzerinde destelerinizi deneyebilirsiniz mesela. :)) AI da gayet dengeli geldi bana, paso kazanmıyorsunuz ama boyuna kaybetmiyorsunuz da.

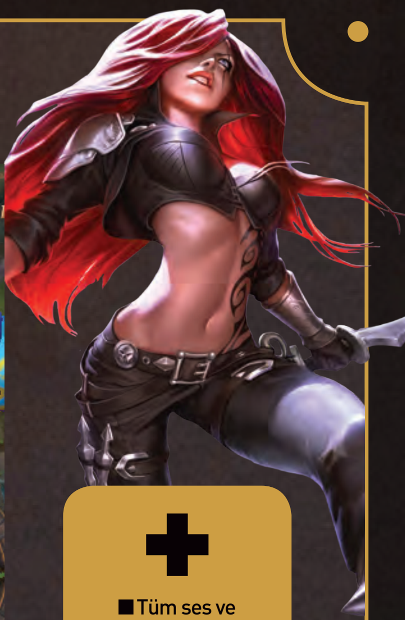
Bunların yanında bir de Keşif Gezisi (Expeditions) modu var *LoR*'un. Bu modda oynamanın bir miktar ücreti var yalnız, oradan da anlayabilirsiniz ki buraya gelmeden önce oyuna iyice alışmak gerekiyor. Ücretten kastım da yine oyun içi kazandığınız Shard'larla ödeme yapabiliyorsunuz. 2000 Shard ya da 200 Lora (Coin) şeklinde bir ücret, bir şampiyon kartından az. Ama yine de bu moddan sağ çıkabilmek için *LoR*'a gayet hâkim olmanız gerek.

Keşif Gezisi'nde yapmanız gereken de belirli görevleri aşmak. Burada görev öncesi destenizi 3 farklı bölgeden kurabiliyorsunuz. Bir karttan kaç tane alabileceğinize dair bir









JINX
İLK SALDIRI
SEVİYE ATLAMA
Elinin boş olduğunu gördüğümde.

Olmazsa olmaz günlük görevlerimiz de mevcut tabii LoR'da.

sınırlama da yok. Keşif Gezisi modunda başarılı olduğunuz takdirde ödediğinizin fazlasını kazanıyorsunuz. Ama ödüller bir hafta içinde 3 Keşif Gezisi için veriliyor. Sonra bedava devam edebiliyorsunuz ama ödüller de standart XP'ye dönüşüyor.

Sadede gelirsek...

Legends of Runeterra kart oyunu türüne bir sürü yeni özellik ve fazlasıyla serbestlik getiriyor. Rakibinizle içli dışlı olmanızı gerektiren saldırmalı savunmalı tur sistemi olsun, kart paketlerini tümden çöpe atan deste kurma mantığı olsun; hem keyfine oynayacakları hem de daha dişli oyuncuları saracak bir sürü özelliği var.

Neredeyse her şeyin açıklaması oyun içinde ve parmaklarınızın ucunda. Rakibinizin oynadığı kartların üstüne gelip tam olarak ne işe yaradıklarını görebiliyorsunuz. Oyun sırasında daha önce oynanmış kartları görebiliyorsunuz. Tahtanın sol ortasındaki Kâhinin Gözü'ne (Oracle's Eye) tıklayarak, eğer hiçbir şey değişmezse oynadığınız elin ne şekilde işleyeceğini önceden görebiliyorsunuz.

Riot'tan zaten çirkin tasarım çıkmıyor, görünüş olarak harika bir oyun *LoR*. Seslendirmeleri başarılı, müzik de can sıkmayan türden. Oynaması bedava. Bilgisayarınızdaki hesabınızla girip aynı hesabı telefonunuzda da taşıyabilmeniz de cabası.

Vallahi size bu oyunu daha ne deyip de satabilirim bilmiyorum... Aylardır *Legends of Runeterra* oynuyorum, sıkılmış da değilim. Büyük ihtimalle de zaman zaman girip oynadığım bir oyun olacak daha çok uzun süre.



- Tüm ses ve görüntü dizaynı
- Türkçe dil desteği var
- Bedava, indir başla
- Taktik derinliği yüksek fakat yeni başlayanların eğlencesine köstek de olmuyor
- Birçok farklı oynama şekline hitap eden bölgeler
- Kart almak için paket almak gerekmemesi



- Devamlı oynamadığınızda randımanınız düşüyor, kasa açmayıp XP almayınca net geri kalıyorsunuz
- Kafadan taktik uydurmak pek yemiyor, ciddi oynayacaksanız oturup çalışmanız lazım
- Her şeyi aklınızda tutmanız mümkün değil, ipin ucu bir yerde kaçıyor

8



Son Karar

Riot Games için büyük bir adım. Kart türü için de büyük bir adım. Vallahi olmuş yani, ne diyeyim!

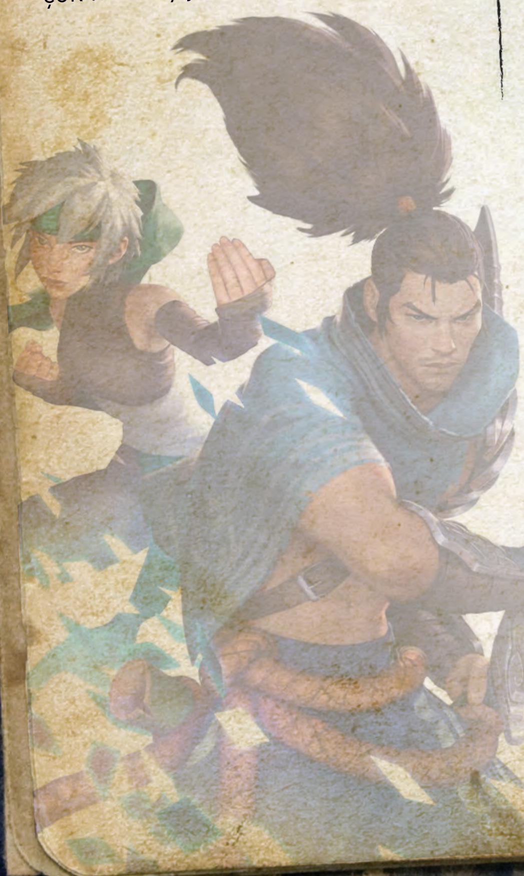
TÜR: Kart | **YAPIM / DAĞITIM:** Riot Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (playruneterra.com)
YAŞ SINIRI: 7+ | **DAHASI İÇİN:** mobalytics.gg/blog/lor/

BAŞLANGIÇ REHBERİ

Legends of Runeterra'da tek başınıza çözemeyeceğiniz bir şey yok ama bir yandan da öğrenilecek çok şey var. Kartların üstündeki anahtar kelimeler olsun, hangi kasaları açacağınız, oyun içi kazandığınız kart ve paraları ilk nelere harcamanız gerektiği olsun... Anlatılabilecek çok detay var aslında ama ben burada önemli gördüğüm, keşke ilk başladığımda dikkat etseydim dediğim bazı şeyleri kısaca açıklamaya çalışacağım.

Eğitim şart!

Biliyorum, eğitim bölümleri sıkıcı. Eğitim bölümleri tırt. Oyunda da öğrenirim diyorsunuz. Demeyin. Eğitim bölümleri "Meydan Okumalar" olarak geçiyor. LoR'da çok fazla mekanik, çok fazla detay ve 24 şampiyon var. O eğitim bölümlerini atlarsanız ortada dımdızlak kalırsınız, benden söylemesi. Hatta sadece ilk 4 eğitim bölümünü değil, şampiyonlar için hazırlanan ek bölümleri de oynayın. Hiç değilse gözünüze kestirdiğiniz şampiyonlar için. Sizi çok ileri taşıyacaktır.



Turlar nasıl işliyor?

• LoR'da kartları önce çekiyoruz, sonra açıyoruz, en son tahtaya sürüyoruz. Mana ve tur puanlarımız kart açmak için. Kart sürmekse bedava, ister açık bütün kartlarınızı, ister seçili kartlarınızı saldırı ya da savunma için sürebilirsiniz.

• Bir tur içerisinde, saldırı jetonuna sahip olan kişi saldırana ya da turu geçene kadar karşılıklı kart açabilir, büyü kartı oynayabilirsiniz. Fakat elbette tur puanları kısıtlı olduğundan sonsuza kadar kart sürmeniz mümkün değil. Yine de, uzun maçların ilerleyen turlarında saldıran sizseniz rakibinizi elini göstermeye zorlayabilirsiniz bu şekilde.

• Ama elbette saldıran taraf saldırmadıkça, savunan tarafın da kuvvetli büyü kartları açıp oyunu kendi tarafına çekmesi ihtimali var.

• Bu aralarda Kâhinin Gözü yani Oracle's Eye'ı kullanarak muhtemel senaryolara bakmayı da unutmayın.

Büyüler

•Büyü kartları üçe ayrılıyor. Yavaş (Slow), Hızlı (Fast) ve Anlık (Burst).

• Yavaş büyülerinizi saldırı dışında oynayabiliyorsunuz, yani Yavaş büyü saldırı sayılmıyor. Adı üstünde, yavaş olduğu için de, elinde varsa, rakibiniz sizin Yavaş büyünüze karşı bir Anlık ya da Hızlı büyü oynama hakkı kazanıyor. Fakat Yavaş'a karşı Yavaş oynanmıyor.

• Hızlı büyüler bundan bir tık farklı. İstediğiniz herhangi bir fazda oynanabiliyorlar fakat rakibinizin hâlâ bir Hızlı ya da Anlık büyüyle karşılık verme hakkı var.

• Anlık büyülerse rakibinize karşılık verme hakkı bırakmadan etki ediyor. Üstelik sıranızı salmanızı da gerektirmiyor, hem Anlık büyü kullanıp hem standart saldırabiliyorsunuz.

Kartlarınız seviye atla-yabiliyor!

• Gözden kaçabileceklerde bugün: Kart listenize gelip kartların üstüne sağ tıkladığınızda kartı yakından görebiliyorsunuz. Bu hem elinizde var olan hem de sahip olmadığınız kartlar için geçerli. Bu özellikle hem kartların Shard ve Lora (Coin) olarak fiyatını, hem güçlerini, hem de seviye atladıklarında nasıl değiştiklerini görebiliyorsunuz. Fakat buradaki seviye atlama, oyun içindeki seviye atlamayla aynı şey değil. Kartın bir kademe güçlü versiyonuna dönüştüğünü düşünün. Yeni bir karta dönüşüyor yani.

• Sağ tıklamayla aynı zamanda şampiyonlarla birlikte kullanıldığında özel güçleri olan büyü kartlarını, birlikte kullanıldığında birbirinin gücünü artıran kartları da görebiliyorsunuz.

• Wildcard'larınızı bozdururken bu özelliği kullanmayı, işinize yarayacak kartları belirlemeyi unutmayın. Resmine bakıp gözünüze hoş görünen kartı seçmeyin. Geri dönüşü yok!

Deste paylaşmak

• LoR'daki güzel bir özellik de deste paylaşmak. Sırf bunun için bile resmî LoR Discord sunucusuna katılmanızı öneririm. Çok değişik fikirler edinebilirsiniz buradan.

• Bir deste yaptığınızda, o destenin yanında Paylaş diye bir buton göreceksiniz. Bu buton size uzuuun bir kod veriyor, bu kodu kendi oyununda Desteyi İçe Aktar yazan yere giren oyuncular da sizin destenizi aynen edinebiliyorlar.

• Bu aynı zamanda internette gezinip hazır desteler edinebileceğiniz ya da örneğin oynayışını beğendiğiniz bir oyuncunun destesini tek tek kart seçmeden edinebileceğiniz anlamına geliyor. Deste içindeki elinizde olmayan kartları siz yine Shard ya da Lora vererek almak durumundasınız elbette.



Ooo piti piiitiii! Karamela sepeti!!

• LoR'da açılacak bir sürü sandık, kutu, ödül, hediye vesaire var. Devamlı oynadığınız sürece daima bir şeyler açıyorsunuz. Bu kutulardan direkt kart da çıkabiliyor, Wildcard ve Shard da çıkabiliyor. Haftalık kutularınız ve giriş bölümünü oynadığınızda açtığınız kutular zaten banko, orada bir seçim yapma hakkınız yok.

• Giriş (Prologue) bölümünde göreceksiniz, oyun oynayıp XP kazandıkça kutu açıyorsunuz. Gittikçe de daha iyi ödüller çıkıyor içerinden. Bu kutuları bitirdiğinizde de artık bölgelere özel kutulara geçiş yapıyorsunuz. Burada bir bölgeyi aktive edip onun üzerinden devam etmek gerekiyor. Elbette değiştirebilirsiniz de seçiminizi, fakat o zaman XP'leriniz boşa gider. Yazık olur.

• Prologue'u bitirmek çok da uzun sürmüyor. O noktaya gelene kadar da henüz hangi bölgeyi seçeceğinize karar verememiş olmanız muhtemel. Bu nedenle hâlihazırda yapılmış daha pro işi desteleri de inceleyip bölgeler hakkında şöyle bir sonuca vardım kendimce:

• Şu anki metada en agresif, en bomba desteler Pilltower & Zaun bölgesini içeriyor hep. Gerek benim gibi Noxus'la harmanlayıp pata küte dalma destesi yapın, ister yanına Gölge Adalar (Shadow Isles) koyup daha yavaş ama oyunun ilerleyen safhalarında tahtayı ele geçiren bir deste yapın; Pilltower & Zaun kartları birçok pro destede karşınıza çıkıyor. Bu nedenle biraz karmaşık da olsa burayı ilk bölgeniz olarak seçebilirsiniz. Evet, ilk başlarda oynanışını tutturmanız zaman alabilir fakat ben yavaş oynayamam diyorsanız uzun vadeli bir yatırımdır Pilltower & Zaun.

• Fazlasıyla ön planda olan diğer iki bölge de Demacia ve Bilgewater. Bilgewater oynanış açısından Pilltower & Zaun'u andırırmış gibi geliyor bana, fakat kendim çok kullanmadığım için başkalarının yalancısıyım. Bilgewater'ın çifte saldırmalı Öncü (Scout) kartları, oyuna yeni bir bakış açısı getiriyor. Yine de Bilgewater başlangıç için biraz kafa karıştırıcı da olabilir, mesafeliyiz kendisiyle.

• Demacia'ysa gayet tank gibi. Bildiğiniz, düz Demacia deste var. Desteyi kuran kişi "orta karar oyuncular için" demiş ama deste de deste yani. Karmaşık stratejilere gelemem, savunmam da olsun saldırım da, bu kartlar da çat pat ölmesin kardeşim diyorsanız elinizi güçlendirmek için Demacia bölgesinin kutularını açmayı tercih edebilirsiniz.

• Bir de Ionia'yı kesiyorum hafiften, başlangıca uygundur demek için. Bolca sersemletme özelliği içeren, erken saldırı hakkı tanıyan kartları var. Bunlar kullanmak için çok kafa gerektirmeyen, aman aman taktik yaptırmayan kartlar. Yanına koyduğunuz diğer bölgeye göre, nereye çekseniz oraya gider Ionia.

Bir sonraki derse bunları 10 kere yazmadan gelmeyin!

LEGENDS OF RUNETERRA

Bir listeye hazır mısınız? LoR'a başladığınızda kartların üstünde bazı anahtar kelimeler olduğunu fark edeceksiniz. Bunların bazıları gayet düz. Örneğin "Bloklayamaz" ne demekse o. Adam savunma yapamıyor işte, bunu savunsun diye tahtaya süremezsin. Fakat! Bütün anahtar kelimeler bu kadar net değil. Oyunda farenizi üstüne getirince görebiliyorsunuz tanımlarını ama önden bilmekte de çok yarar var.

BARİYER (BARRIER): Kart bir kerelik hasar almıyor, tek turluk bir özellik.

RAKİPÇEKER (CHALLENGER): Bu kartlar kendisine karşı savunma yapacak kartı seçebiliyor. 3 saldırı ve 3 savunma puanı olan Demacia'lı Fiora çok kuvvetli bir şampiyon gibi görünmeyebilir örneğin ama bu özelliği ve sadece 3 tur puanıyla tahtaya sürülebilmesi onu erken oynanıp, oyunda küçük kartları kolayca aradan çıkarabilecek bir şampiyon yapıyor.

ABAN (OVERWHELM): Bir karta onu öldürmeye yetenden fazla zarar verirseniz, bu direkt rakip Nexus'una yansıyor. 8 saldırı puanı olan Freljord'lu Tryndamere örneğin bu özelliğe sahip. 8 puana denk düşebilecek çok kart olmadığını göz önünde bulundurursanız, bir kere sürüldüğünde çok kuvvetli bir el sağlayacaktır.

İLK SALDIRI (QUICK ATTACK): Normalde LoR'da kartlar aynı anda çarpışıyor, iki kart da bir miktar hasar alıyor. Bu özelliğe sahip kartlarsa saldırı fazında oynanınca kendisine karşı savunma yapacak karttan önce saldırma hakkı kazanıyor. Eğer karşısındaki kartı öldürebilirse de hiç hasar almıyor.

KORKUTUCU (FEARSOME): Sadece 3 ya da daha fazla güç puanı bulunan kartlar bu kartlara karşı savunma yapabiliyor.

ÖNCÜ (SCOUT): Saldıracağınız zaman bu kartları önden gönderip, sonrasında onlarla bir kere daha saldırabilirsiniz. Size birden fazla saldırı hakkı tanıyan kartlar oyunun gidişatını çok kolay değiştirebiliyor.

YENİLENME (REGENERATION): Bu kartlar her tur başında tamamıyla iyileşiyor. Yani öldürülmedikleri sürece her tur yeni sürmüşsünüz gibi oynayabiliyorsunuz. Tank tank diyoruz, Demacia'nın Garen'i bu özelliğe sahip şampiyonlardan biri örneğin.

SIYRILGAN (ELUSIVE): Bu kartlara karşı sadece başka Sıyrılgan kartlar savunma yapabiliyor. Rakibinizin elinde öyle bir kart yoksa güm güm Nexus'una vurabiliyorsunuz.

DERİN (DEEP): Bilgewater kartlarında bulunan bu anahtar kelime, destenizde 15'ten az kart varsa kartın hem saldırı hem savunma için +3 puan kazanacağını belirtiyor. Hızlı oynanan Pilltower & Zaun kartlarıyla birlikte kullanılırsa çok faydası görülebilir örneğin.

Oyunu çok sevmesem de şu şehir atmosferinin çekiciliğini inkâr edemeyeceğim.



CLOUDPUNK

Hepimize çip takacaklar

İHSAN C. ASMAN

Dergiye incelemek için yahut kendi keyfimce oynadıklarım olsun, Steam'de bir oyunu bitirir bitirmez gidip mağaza sayfasında kullanıcı yorumlarını okuma gibi bir alışkanlığım var. Cloudpunk'tan sonra da aynısını yaparken, oyuna getirilen eleştirileri savuşturmaya çalışanların çoğu zaman "ya ama adamların bütçesi kısıtlı yaa" gibisinden yorumlar yaptıklarını gördüm. Valla dostlar, yıl 2020 ve bugüne kadar o kadar güzel bağımsızlara denk geldik ki bu tür laflara artık karnım tok benim. O yüzden incinseler de sözün düzünü diyeceğim!

Ehliyeti kasaptan alanlar şehri Nivalis

Oyunda Raina isimli, borçları yüzünden yaşadığı Doğu Yarımadası'nı terk ederek Nivalis şehrine gelmiş ve Cloudpunk isimli pek de yasal sayılmayan bir taşımacılık şirketinde ilk geceki mesaisine çıkmış bir kuryeyi canlandırıyoruz. Evet, şehir ilk anda pek güzel duruyor; o uçsuz bucaksız gökdelenler, içine düştüğünüz neon cümbüşü, uçan aracınız HOVA'nızla etrafı turlarken her şey cidden göz kamaştırıyor. Tatlı synthwave müzikler falan da tamam. Ama işte, çok değil birkaç saat sonra her şey aynı ve gayet sıkıcı gelmeye başlıyor. Bunun pek çok sebebi var, sırayla gidelim: İlki elbette oynanış. Kabaca ikiye ayrılmış durumda, araç kullanımı ve genelde teslimat noktasına gitmek için yürüdüğümüz kısımlar.

Araç kontrolü ne yazık ki çok düz ve hantal. Üstelik trafikte de diğer arabalar bol bol üstümüze çıktığından o kadar keyifli de değil. Sağlı sollu bu kadar dayak yedikten bir süre sonra, oluşan hasarı gidermek için tamirciye gitmek gerekiyor (ki hiç tamirciye gitmeden oyunu tamamlarsak alabileceğimiz bir başarım var, ama kim uğraşır bilemiyorum). Bir de yakıt meselesi var tabii. Ama arabanız %100 hasar da alsa, benzini de bitse bir şey fark etmiyor, sadece hızınız düşüyor. Halbuki bir iki yaptırımı olsa belki bir tık daha heyecanlanmış olurduk da nerde!

Yürüme bölümlerinde de A noktasından B noktasına ilerle şeklinde bütün mantık. Hani herhangi bir dövüş/aksiyon beklemeyin. Halbuki böylesi tehlikeli bir şehirde silah kullanamasak bile birtakım heyecanlı kovalamacalar falan hiç fena olmazdı. Durağan teslimat rutininden çıktığımız bir iki zamanlı görev var gerçi, ama işte saman alevi misali hep. Keşke bu gibi dokunuşları daha çok yerde görebilseymişiz. Gene Nivalis kocaman bir şehir ama içi bomboş. Görev icabı bazı barlara yahut kulüplere girebildiğimiz oluyor ama kendimiz gezerken girip keşfedebileceğimiz doğru dürüst bir mekân görmedim hiç.

Benzer şekilde etkileşebildiğimiz NPC'ler genelde cyberpunk işleri takip edenlerin hiç de özgün bulmayacağı, gayet sıradan hikâyeler anlatıyorlar ya da getir-götür tarzı sıkıcı görevlere boğuyorlar bizi. Yine sağda solda bulunan eşyalar da tüccarlara satarak para kazanmak için çoğunlukla. Gerçi hak yemeyeyim, bazı gizli bölgelere de bu eşyalarla giriş yapabiliyoruz ama başarımları tamamlama dışında pek bir motivasyonunuz olmayacak keşif hususunda, ki ben onu bile bulamadım. Bir de çok gıcık bir şekilde, sokaklarda yürürken kamera açıları otomatik değişiyor ve pek de iyi kotarılmadığından, sadece kafa karıştırıp göz yoruyor.

Bana bir masal anlat bari?

Geliştiricilerin oynanışı görece salmış olmalarının en önemli nedeni, anladığım kadarıyla *Cloudpunk*'ın hikâyesine fazla güvenmeleri. Ancak oyun bu yönden de sınıfta kalıyor maalesef. Hikâyenin boşlukları ve zerre özgünlüğü olmayışı bir yana, özellikle seslendirmelerin bu denli kötü olması işin ayrı tuzu biberi olmuş. Bilhassa diyaloglar o kadar yavan ki direkt kâğıttan hızlıca okuyup geçmişler hissi veriyor, oyunun sonu dışında hiçbir yerde bir duygu yoğunluğu alamıyor ve karakterlere ısınamıyorsunuz. Bir de, saçma sapan espriler, ama özellikle de automatamız Camus'la olan diyaloglarımızdakiler, canımı çok sıktı. Hal böyleyken, oyunun 8-9 saat sürmesi de ayrı bir talihsizlik. Belki kısa kesseler bu kadar şişmezdi içim. Hikâyeyle ilgili tek hoşuma giden şey, bir iki yerde verdiğim ufak kararların bazı NPC'leri nasıl etkilediğini görebilmek oldu.

Cyberpunk 2077 öncesi biraz bu ortamlara dalayım diyorsanız birkaç saat fena değil, fazlasını beklemeyin.

Geliştirmeler

Oyunda HOVA'mıza alabileceğimiz hız arttırma, manevra kabiliyeti vb. bazı geliştirmeler var ama bunlar da oynanışı çeşitlendirmekten uzak. Halbuki bazı ulaşamadığımız bölgelere HOVA'mızın geliştirmeleriyle ulaşabilir hale gelsek falan fena mı olurdu? Aynı şekilde, bir apartman dairesine sahip Rania ama oraya aldıklarımız da tamamen dekoratif amaçlı. Hani aldığımız bir mobilya bize yeni bir görev başlangıcı olarak dönseydi mesela?

+

- Piksel cyberpunk görselliği gayet iyi
- İlk saatlerde insanı saran atmosfer
- Seçimlerin nereye vardığını görmek keyifli olabiliyor
- Türkçe dil seçeneği



−

- Angarya hissettiren oynanış
- Beklentinin çok altında kalan hikâye
- Hep aynı şeyleri yapıyoruz

6



Son Karar

Cyberpunk işlere meraklı olanlar toplaşsın, geri kalanlar dağılabilir.

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Ion Lands | **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-152-cp

CRUCIBLE

Amazon ismini görünce insan bir merak ediyor ama...

SABRİ ERKAN SABANCI

Düşünün, bir gün kalkıyorsunuz, varlığından bile haberdar olmadığınız bir oyunun incelemesi isteniyor sizden. Bakıyorsunuz Steam'e, inceleme ortalaması %45. Bu işin içinde bir iş var diyorsunuz ama vazifeden kaçmak olmaz, başlıyorsunuz oynamaya (o mailin başlığı boşuna "ulvi görev" değildi ey Sabri :) - Ö)

Battleborn'u hatırlayan?

Biraz araştırdıktan sonra öğrendim ki *Crucible*, Amazon'un oyun sektörüne oyun dağıtıcısı olarak attığı ilk adımmış. Amazon dersiniz, dünyanın en zengin firmalarından dersiniz, oyun dünyasına ilk adımını prestijli bir şekilde atmak ister dersiniz ama o iş pek öyle olmamış. Relentless Studios adındaki bir firmayı kendi çatısı altında kurmuş, demiş ki "Arkadaşlar, geçen yıllarda bir oyun çıkmıştı böyle MOBA FPS gibi... Onun TPS halini yapın işte!" Ha bu arada bahsettiğim oyun Gearbox'ın *Battleborn*'u. Unutmuşsunuzdur büyük ihtimalle o faciayı diye hatırlatayım dedim. *Crucible* böyle MOBA öğeleri içeren bir shooter, tıpkı *Battleborn* gibi. Oyunda üç tane mod var: Alpha Hunters 10 kişilik, 2 oyunculu takımlardan oluşan bir mod. Tam bir battle royale kırması, son 3'e kaldığınızda o takımların da yalan olduğu ve "teke tek"e dönüşen bir mod. 8v8'lik modu Harvester Control daha klasik FPS modu, takımlar Harvester'ı kontrol etmeye çalışıyor, en çok puanı olan kazanıyor. Heart of the Hive'sa oyunun tam olarak MOBA modu. 4v4 olarak oynadığınız bu modda hem rakibinize hem de yapay zekâ düşmanlarla çatışıp Hive'ları yok etmeye çalışıyorsunuz.

Bunları neden mi anlattım? Benim gibi hayal kırıklığına uğrayın diye. Çünkü oyun modları kulağa eğlenceli geliyor. Karakter tasarımları olsun, evren olsun herhangi bir şeyden de kopya çekiyor değil, tamamen kendine özgü bir oyun *Crucible*. Ve söyleyebileceğim olumlu şeyler bu kadar.

Ücretsiz var ücretsiz var

En basitiyle başlayayım: OYUNDA İLETİŞİM SEÇENEĞİ YOK! Ne sesli ne de yazılı olarak iletişim kuramıyorsunuz insanlarla. Belki sonradan eklenir ama şu an yok. "İletişim benim için o kadar da önemli değil" diyorsanız üzgünüm ama oyunda denge namına da bir şey yok. Belirli bir iki karakter aşırı güçlüyken diğerleri sürünüyor resmen. Ya da ne bileyim, yaşadığım oyuncu eşleştirme problemleri, maçlardan düşmeler de var mesela.

Onlar da yetmediyse (en ölümcül darbeyi sona bıraktım) oyunun koca bir mikro ödeme yuvası olduğunu da belirtmem lazım. Evet, oyun ücretsiz, tabii ki de mikro ödeme bulunacak fakat daha ne olduğunu bile bilmediğimiz, doğru düzgün bile çalışmayan bir oyun Battle Pass alın diyor size yahu. Hani çalışsa, ya da ne bileyim şöyle birkaç hafta falan oynayıp karakterlere alışsak, "main"imizi seçsek de ondan sonra getirseniz Battle Pass'i?

Bu oyuna "çıkmış" demek, betadaki oyunlara, hatta erken erişim oyunlara hakaret olur biraz. *Crucible* daha çıkamamış. Amazon çıktığını iddia edebilir ama bence bu erken erişim ya. Bu kadar sıkıntılı olması için başka bir mantıklı açıklama bulamıyorum çünkü.



- Herhangi bir şeyden kopya çekmiyor
- Oyun modları çıkış için yeteri kadar çeşitli

–

- Chat yok
- Mikro ödemeler
- Karakterler dengesiz
- Evren ilgi çekici değil
- Haritalar bazı oyun modları için çok büyük
- Eşleştirme sorunlu

5



Son Karar

Belki bir altı ay sonra. Çıkmadı çünkü daha. Vallahi diyorum...



Batacağı belli bir oyun için yine de ellerinden geleni yapan tasarım ekibine bir saygı duruşu...



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Relentless Studios | **DAĞITIM:** Amazon Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** https://tinyurl.com/ogz-152-crucible

STREETS OF RAGE 4

Arka sokaklarda retro öfke nöbeti

CEVDET EMRE KIZILCAN & EREN ERYÜREKLİ

E - Oooo Cevdet naber, nasılsın abi? Yav bak elimde bir oyun var ilerlemeli paçoz tipler dövmeli falan. Eskiden (yani sen yokken) hatırlar mısın atari salonlarına giderdik tek jetonla oyun geçmeye kasardık, Mustafa vardı falan. Hah, bu da tam öyle bir oyun, Streets of Rage 4 diyor. Ben fi tarihinde 2.'yi oynamıştım yalnız bunu geçemedim ben, hadi bi' el at da geçelim abi şunu.

C - Vaaay Eren, seni gördüm daha iyi oldum vallahi. İnan bana "ah ne oynardık" demeyi çok isterdim ama portakalda vitamindim o zamanlar be abi. Ama bakma sen benim genç bir oyuncu olduğuma yine, var bende de birkaç numara. 90'ların kültürünü öğreten aile büyüklerim ve NeoGeo emülatörü olan bir bilgisayarım vardı mesela. Hadi davet gönder de bir an önce oyuna başlayalım! Gerçi eskiden olsa ayrıca jeton atmam gerekecekti değil mi :P

E- Hadi o zaman al şu kolu da otur yanıma. Ben direk hikâye modundan başlatıyorum o zaman, hani hoş oyunun çok bir hikâyesi olacağından değil ya. Ben klasik sarışın abiyi seçiyorum, sen diğer üçünden birini alırsın patron. Oooo bak bak kayan yazı eşliğinde asi bir sokak resmi, acayip retro bir müzik. İşte budur, best hikâye anlatımı ever resmen. Adamlar hiç bozmamış tadını, ahan da ilk tipler geliyor. Ellerinde bıçaklar falan, herifin bakışa bak tam tinerci, bunların hakkı kötektir dal abi!

C - Yani hikâye konusunda haklısın sanırım. Kötü karakter koltuğunu iki kişi paylaşıyor, belki ilgi çekici bir şey çıkar ne dersin? Mr. X'in çocukları ikiz kardeşler Mr. Y ve Ms. Y ile kozlarımızı paylaşacağız bu sefer. Üstümüze üstümüze gelen elemanlar pek tekin değil belli, belli de görsellik o kadar güzel ki eli bıçaklı iç çamaşırı pantolonundan çıkmış kel herifi bile şirin göstermeyi başarmış. Saldırmaya kıyamazsın yani o derece. Yok canım kıyarsın kıyarsın şu tiplere bak püü... Bu arada aman abi dikkat et özel atakların sanırım canından yiyor ama tam anlamadım nasıl çalıştığını. Yeni yetme oyuncu olmama ver, sen anladın mı nasıl işlediğini?

E - (Birkaç kez canı hızla indikten sonra) Aynen abi özel ataklar candan yiyormuş ama yeşil bir bar da var can barının yanında, yoksam?... Hah, tamamdır çözdüm. Bloodborne'da canın giderdi de üstüne hızla biraz vurarak bu canın bir kısmını alırdın ya hani geri, o hesap özel vuruşun aldığı canı da tekrar alabiliyorsun, bence güzel olmuş. Tabii can almak demişken yerdeki gördüğün tavuğu, elmayı, pizzayı gördüğün gibi götür. Zaten canımız burnumuzda, sinirlenmişiz falan buldun mu ekmeksiz göm. Bu arada öfke möfke demişken bak şu iki tuşa



Yerdeki Elmayı al, yok yok Pizzayı...

Street of Rage 4 çok ilginç bir detayla birlikte oyuncuların karşısına çıkıyor. Ayarlar bölgesini kurcaladığınız zaman göreceksiniz ki oyun içerisinde toplayabileceğiniz küçük ve büyük can tamlayıcıların hangi gıda olacağını siz seçebiliyorsunuz. İsterseniz orijinale sadık kalarak koca bir bütün tavuk, isterseniz güzelce bir kâse salatayı can tamlayıcı olarak kullanabiliyorsunuz. Oynanış konusunda tabii ki de bir değişiklik yok fakat yine de çok şeker bir detay!

Adam gibi adam Adam sonradan açılıyor.





İkizlerin adı tabii ki Y Twins.

Oyunu bir arcade stick'le oynayanlar o nostalji hissini dibine kadar yaşayanlar olacak işte.



Süperler görsel olarak da süper duruyor.

aynı anda basınca öpözel bir hareket çıkartıyor, vay şıkmış.

C - Aman abi n'aptın! Şık hareket katılıyorum da keşke atmasaydın onu öyle pat diye. Sadece sağda solda bulunabilen yıldızlarla yapılabiliyor o hareketler, başka bir şekilde elde etmenin imkânı yok. Her bir bölümde yapılması kısıtlı sayıda yani. Bak ne diyeceğim, ikimiz aynı anda bu şekil şukul hareketleri boss savaşında kullanırsak harika hasar çıkabiliriz bence. Heh bak, iti an çomağı hazırla…

E - Döşe döşe komboları acıma. Biraz canları çok ama fazla garip gurup hareketleri yok, alışınca dövülüyorlar. Yalnız müzikler çok iyi bee, 5-6 ayrı kişi çalışmış üstünde, daha azı beklenmezdi zaten. Tam gaz devam. Yalnız bu boss'lar sonradan düz düşman diye gelirse üzülürüm şahsen. Neyse fena gitmiyoruz ya düşe kalka da olsa 3-4 bölüm bitti. Toplamda zaten 5-6 saat sürüyordur bu en fazla, daha uzunu sıkardı. Düşman çeşitliliği de iyi gibi de o isimleri nedir öyle yaa... Caramel, Candy falan…

C - Ağzından yel alsın, aman aman pü pü! Sadece beat 'em up'larda değil diğer oyunlarda da oluyor bazen, boss'un ilerleyen bölümlerde sıradan bir mob olma durumundan nefret ediyorum. Ve evet, bak geldi hakikaten. Üstüne akın akın gelen düşmanların isimlerinin berbatlaşması, aynısının farklı renklere sahip düşman tipleri ve boss›ların bir süre sonra sıradanlaşması artık türün eksileri mi yoksa artık bu saatten sonra o türün bir tarzı olarak mı görmeliyim hiç bilmiyorum. Şaka maka oyun baya zorlaştı ya da bana zor gelmeye başladı çünkü benim canlarım bitiyor, senin maşallahın var hâlâ daha adamlara meydan dayağı. Gerçi ben kontrolcüyle oynuyorum ama bununla alakalı olduğunu sanmıyorum :(

E - Yani ben sırf nostalji olsun diye arcade stick'le oynuyordum ama adamların da nostalji olsun diye sadece 3 tuşla oynama modu koymuş olmaları işimi biraz kolaylaştırmış olabilir sankim. Ama iyi gittik valla bence, eski zor oyunların tadını ruhumuzu öldürmeden vermişler gibi. E grafikler, animasyonlar da şahane. Daha ne isterim ki? Bence olmuş bu oyun Cevdet, özellikle oynayabilecek eşi dostu kardeşi olanlar kaçırmasın derim. Fiyatı miyatı da uygun. Bence bu dönemde bundan iyi beat 'em up yerde ızgara bonfile. Sen ne dersin abi?

C - Ya hikâyesine de, şu boss'ların üstüne gelme meselesine de eyyorlandım ama onlarca ve hatta yüzlerce saat süren oyunlardan sonra resmen can suyu oldu. Benim gibi sonradan görme biri bile özlemini duymuşsa türün en parlak zamanını yaşayanlar neleeeer hissediyordur neler? Valla ben arkadaş ortamında bu oyunun misyonerliği yaparım, yapayım ki onlarla bir kez daha oynayabileyim >:D Söylediklerinin altına imzamı atarım abi, %100 katılıyorum. Şey, yerdeki ızgara bonfile kısmına katılmıyorum galiba, pek hijyenik gelmedi.

Tek Jeton

Ana oynanış kısmı hariç Arcade ve Battle adında iki oyun modunu daha içeriyor SoR4. Arcade, adından da tahmin edilebileceği gibi eski usül tek jetonla oyunu geçme mücadelesi. Oyun size 5 can veriyor ve bu canları bitirirseniz geçmiş olsun. Battle'daysa yapay zekâ içeren düşmanları değil bizzat kendi dostunuzu pataklıyorsunuz. Beat 'em up mekanikleriyle dövüş oyunu misali bir mücadele.



- Harika görsellik
- Oynanış süresi
- Battle, Arcade gibi ek oyun modları
- Retro/Modern dengesi
- Müzikler şahane
- 4 kişi aynı makineden oynanabiliyor

−

- Boss'ların sıradan düşmanlar haline gelmesi
- Ekran dışından gelen bazı saldırılara karşı koyamamak
- Düşman isimlerine özenilmemesi

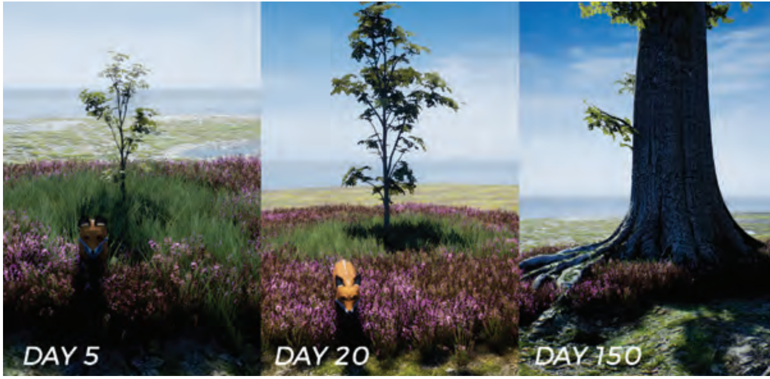
8



Son Karar

En eski oyuncudan en yeni oyuncuya kadar herkes çok eğlenir. Özellikle de yancınız varsa.

TÜR: Beat 'em up | **YAPIM:** Dotemu, Lizardcube, Guard Crush Games | **DAĞITIM:** Dotemu | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 71 TL (XBL), 114 TL (PSN), 25 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** https://www.reddit.com/r/StreetsofRage/

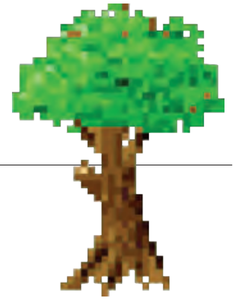


Dünyayı değiştirebilmek için tek yapmamız gereken hiçbir şey yapmamak.



PLAYNE: THE MEDITATION GAME

Bu sefer de eremedik...



GÜLHİS CANPOLAT

Meditasyon olayına çok özeniyorum sevgili Oyungezerler. Ben beyni durmayan türden insanım. Bir seferde üç-beş işle birden uğraşırım, yapacak işim yoksa kendime yoktan iş türetirim. Bir yandan da tek bir şeyin başında kesintisiz oturamam öyle pek. Bir yazı yazarken otuz defa başından kalkarım, uzun süre bir şey seyredemem, bir şey okurken aklımdan kırk farklı şey geçer falan...

Sakinlik, dinginlik, kafayı boşaltmak; böyle şeyleri ben de tecrübe etmek istiyorum. Bir kere de sadece oturayım. İçimi bir sıkıntı basmadan on dakika sakince oturayım. Ne var yani?

Fakat iş yapabilmek için sandalye yerine yuvarlak bosu topunda oturup, durduğu yerde zıp zıp zıplayan bir insan için biraz zor bir şey meditasyon. Ya da hiç değilse bunu ha deyince öyle kendi kendine deneyip de başarabilecek birisi değilim.

Bu noktada devreye Playne giriyor.

Yeter ki bir amacım olsun!

Playne Steam'de satılıyor evet ama kendisine bildiğimiz anlamda bir oyun denemez. Meditasyon alışkanlığı kazandırmak için yapılmış bir eğitici oyun daha çok. Sizi çok da dolandırmadan direkt meditasyon anına getiriyor ve bunu yapış şekli de *Playne*'le ilgili hoşuma giden detaylardan.

Oyuna girdiğinizde sizi küçük bir tilki karşılıyor. *Playne*'in dünyasında zaman durmuş durumda. Hiçbir şey büyümüyor, güneş doğup batmıyor. Bizse her gün meditasyon yaparak bu dünyada zamanın akmasını ve bir şeylerin değişebilmesini sağlayacağız. Bu tilki bize meditasyonun ne olduğunu ve nasıl yapıldığını da öğretiyor, küçük bilgiler veriyor.

Yapmanız gereken kulaklıklarınızı takmak, nefes alma hızınızı (yavaşı tavsiye ederim) ve ne kadar süre meditasyon yapmak istediğinizi seçmek. Sadece bu kadar. Siz meditasyon yaptıkça *Playne*'de kamp ateşiniz harlanıyor, ağaçlar büyüyor...

Playne meditasyona spritüal bakan bir oyun değil. Bu konuda sevdim kendisini. Sizi tamamen kendinizle baş başa da bırakmıyor. Gözlerinizi kapatmanızı tavsiye ediyor, fakat eğer bu kafanıza düşüncelerin üşüşmesine yol açıyorsa bakabileceğiniz sade bir kamp ateşi ve gökyüzü var.

Ayrıca aklınıza bir düşünce geldiğinde onun üstünde durmak yerine varlığını klavyenize ya da farenize dokunarak kabul edip, akıp gitmesine izin vermenizi öğütlüyor.

Tam meditasyon olmadı bu ama yine de...

Playne beni tamamen o dünyanın ne şekilde evirileceğini görme isteğiyle başında tuttu. Ben yine kafamı boşaltamadım. Fakat oyunu farklı şeyler için kullanmaya başladım iş böyle olunca. Örneğin kesintisiz kitap okumaya çalışmak, yaptığım sporu takip etmek gibi. Yaptığınız küçük işlerden sonra dünyanın nasıl değiştiğini görmek gerçekten insanı keyiflendiriyor.

İsterseniz katılabileceğiniz Steam ve Discord grupları var, size bildirim yollayıp meditasyon yapmayı hatırlatabiliyorlar. Yorumları çok olumlu, yani işe yaradı mı yarıyor. Tek eksik noktası nefes alma hızları biraz optimize edilebilir bence. Bir de diyelim çok uzun süreler kullandınız, dünya daha ne kadar değişmeye devam eder bilemiyorum.

Meditasyona ilginiz varsa özellikle indirimlerde bir göz atmanızı öneririm.



+
- Kullanması kolay
- Tasarımı keyifli
- Meditasyonun bir amaca bağlanmış olması insanı oyunu kullanmaya teşvik ediyor

−
- Siz başına oturup bir efor göstermeyecekseniz bir işe yaramıyor elbette ki

7



Son Karar

Meditasyona ilginiz var ama biraz da teşvike ihtiyacınız varsa Playne tam sizlik.

TÜR: Diğer | **YAPIM:** Krish Shrikumar | **DAĞITIM:** Vismaya | **DİJİTAL İNDİRME:** 25TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** https://tinyurl.com/ogz-152-playne

PREDATOR: HUNTING GROUNDS

Avcı avında gerek

ALİ SEZGİN

Bu sektörün belirli bir süre içinde olduktan sonra tanıtım videolarına, animasyonlarına ve gösterilen oynanış elementlerine bakarak oyunun iyi olup olmayacağını anlamak az çok mümkün. *Predator* ilk videosunu izlediğim andan itibaren kafamdaki bütün alarm çanlarını tek seferde çalmayı başaran bir oyun olmuştu. Kötü animasyonlar, etkisiz Predator saldırıları ve ormandaki askerlerin amacından hiç bahsedilmemesi aşağı yukarı neyle karşı karşıya kalacağımı gösteriyordu. İşin üzücü yanı son dönemde özellikle bağımsız tarafta bir tarafın sayıca az ama kontrolde olduğu asimetrik çok oyunculu oyunlar son derece popüler de. İnsan ister istemez biraz daha fazla özen bekliyor.

Bütün şüphelerime rağmen *Hunting Grounds*'a bir şans verdim ve ne yazık ki çok şaşırdığımı söyleyemeyeceğim. Ya 4 kişilik bir saldırı timi üyesini ya da Predator'ün kendisini oynayarak diğerlerinin işini bitirmeye çalışıyorsunuz. Predator yarı saydamlık başta olmak üzere yüksek hız, ağaçlarda gezebilme gibi üstün özelliklere sahipken, insan birimlerin toplu ateş açarak Predator'ü avlayabilecek gücü mevcut. Predator'ün bu noktada bir diğer avantajı, insanların süre ve düşman yapay zekâlarıyla uğraştıkları bir asıl görevlerinin oluşu. Yani orada 2 metrelik devasa bir avcı-uzaylı melezini avlamaya değil, işimizi yapmaya gidiyoruz. İşimiz de çok ahım şahım bir şey sayılmaz: Çoğu zaman belirlenen noktalara gidip dosyaları almak veya binaları sabote etmekten öteye geçemiyoruz.

Birlikten bu kadar kuvvet doğmayabilirmiş

Predator filmlerini izlediyseniz kendisinin Arnold abimiz hariç neredeyse herkesi birbirinden ayırarak teker teker hakladığını bilirsiniz. Oyunda oyuncu milleti olarak saf olmadığımız için elbette ki ayrı ayrı gezmiyoruz. Bu durumda çeşitli görev ve tuzaklar yardımıyla oyunun bunu yapmasını beklerdim ama böyle bir durum da söz konusu değil. Oyunda gerçekten görme sorunu olan ve nişan alamayan yapay zekâ askerlerinin dışında dikkat dağıtabilecek hiçbir element yok. Görevlerin kendisi bile genel olarak birbirine çok yakın noktalara yerleştirilmiş. Oyuncuların birbirinden ayrılması için hiç neden yok. Hatta öyle anlar olsa bile çoğu zaman sıra sıra bu noktaları temizlemek daha işlevsel hale geliyor.

Filmlerde daha uzun duruyordun

En az 5-6 film boyunca ne kadar güçlü olduğu anlatılan Predator'se hem oynaması hem de ona karşı oynaması sıkıcı bir tip olup çıkmış. Ağaçlardan ölüm saçan, yere her indiğinde bir can alan mini bir Azrail olmak yerine daha çok bir sivrisinek enerjisi yayıyor. Evet sinir bozucu ve rahatsız edici olabiliyor ancak 2-3 kişinin topluca ateş açmasıyla savuşturulamayacak bir tehlike sayılmaz. Bu yüzden o hedeflenen "Aman Allah'ım Predator geldi!" hissiyatı yerine oyunda sinir bozan "yine geldi tipini..." hissiyatı daha baskın. Tasarım olarak tek ilgimi çeken konu Predator'ü hakladıktan sonra vücudunu almak üzere gelecek helikopter için milislerle savaştığımız anlar oldu ki bunlar da öyle ahım şahım sayılmaz. Yapay zekâ biraz konuşup taktik yapabilseydi, en azından el bombaları ve duman bombaları falan kullansaydı her şey değişirdi ama böyle bir durum da söz konusu değil.

Predator: Hunting Grounds döneminin aksiyon filmi hissini yaşatamasa da, bir dönem onlarcası çıkan o "vasat film oyunu" temasını gayet güzel hayata geçiriyor. Bu dönem piyasada fazla yeni oyun yok biliyorum ama inanın ki *Hunting Grounds* oynayacak kadar düşmek için gerçek anlamda bir Büyük Oyun Buhranı yaşanması gerekiyor.



- Orman havası fena değil



- Predator olmak insanı üzüyor
- Yapay zekâ çok kötü
- Oyun mekanikleri sığ
- Tekrar eden oynanış

4



Son Karar

Predator'ün olduğu sıkıcı bir oyun nasıl yapılır aklım almıyor.



Eğer askerlerden birini oynuyorsanız gözünüz ağaçlarda olsun. Yerde size zarar verebilecek kadar zeki bir canlı yok.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** IllFonic | **DAĞITIM:** Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Epic), 249 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: https://avp.fandom.com





Ara sahnede oyunun karakterleri ve benim karakterim...

SAINTS ROW: THE THIRD REMASTERED

Alıştığımız curcuna, beklediğimiz görsellik

CEVDET EMRE KIZILCAN

Lamı cimi yok, *Saints Row* serisini çok seviyorum. Serinin sorunlarını görmezden gelmiyorum fakat seviyorum işte. Uçuk kaçık atmosferi, "yok artık LeBron James" dedirten hikâye akışı ve sevmeye değer karakterleri... Durum bu şekilde olunca serinin üçüncü oyununun yenilenmiş sürümüyle ilk kez karşılaştığımda hem aptalca bir tebessüm belirdi yüzümde hem de şaşırdım.

Remastered etiketinin ontolojik sancısı

Saints Row: The Third Remastered'i gördüğümde neden pişmiş kelle gibi sırttığım az buçuk belli. Şaşırmamın sebebiyse oyunun yenilenecek kadar yaşlı olduğunu düşünmemişmdi. Sonuçta bu serinin ilk yenilenmiş oyunu değildi (bkz. *SR4: Re-Elected*) fakat bir *SR* ilk kez Remastered etiketiyle satışa çıkacaktı. Oyunu doya doya deneyim ettiğime göre gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki ilk baştaki "daha ne kadar yaşlandı ki yyeeaa" gibi bir tutum o kadar cahilceymiş ki...

Bütün o patlamalar, çatlamalar, ateşli silahlar, roketler, helikopterler, tanklar, karakterlerin yüz detayları, evler, bağlar, bahçeler yani aslında *SR*'yi *SR* yapan her bir şey artık çok daha güzel, çok daha günümüz görünüyor, bu konuda hiçbir şüphe yok. Fakat 2011'de çıkan oyunun yenilenmiş hali bile beni birkaç şeyi sorgulamaya itti. Mesela: Resmastered'lar ne kadar orijinale sadık kalmalı, sadece görsel şölen mi olmalı?

Optimize Saints Row oyunu gerçek değil, sana zarar veremez

Terapistim de böyle söylerdi eminim ama optimizasyon konusunda büyük bir gelişim var. Hiçbir *SR* oyunu optimize olmazdı ve hepsi de inanılmaz kasardı, çatışma dışında bile! *SR3R* bu konuda daha iyi, ama o kadar da iyi değil. Hani tank aldığınızda sağı solu patlatmaya görün, hemen fps değeri düşüveriyor. En optimize *SR* oyunu *SR3R* olsa da hâlâ daha mükemmel değil. Farkındayım, bu bir remake değil, remaster. *SR3*'ün oynanış konusunda değil fakat oyunun teknik anlamdaki sorunları üzülerek söylüyorum ki tam gaz devam ediyor.

Abarttığımı düşünüyorsanız mesela teknik sorunlardan bir tanesi ciddi ciddi bizi 2011'e götürüyor. *SR3*'ün orijinal sürümünde de PlayStation kontrolcüsü bağladığınız zaman sol analog ters çalışıyordu, bu sorun aynı şekilde devam ediyor! SOL ANALOG! Ayarlarda da sol analog için bir ayar bulunmadığından sorunu ancak ek bir program yardımıyla çözebiliyorsunuz.

Bunu kimse oynam- (Shaundi'den yumruk yer)

Oyunda "madem oyunu yenilediniz keşke şu sorunu da halletseydiniz" dediğim bir sürü şey var. Fakat yine de gerçekten oyun *SR3*'ü oynayanın tekrardan oynamak isteyebileceği, seriye hiç bulaşmamış kişilerin de direkt atlayabileceği bir yapım olmuş. Zaten *SR3R*'nin hitap ettiği kesim ikiye ayrılıyor bence. 1. seriye delicesine hayran olanlar; 2. "*SR* diye de bir seri vardı ya, bir yerden başlamak lazım" deyip de sonradan ilk gruba dâhil olacak olanlar.

Dünyanın en kısa fıkrası

"Bir gün bir Saints Row oyununda düzgün bir araba sürüş mekaniği varmış." Evet işte fıkra bu kadar. Ama bu fıkra yavaştan kendini iftiraya bırakacakmış gibi duruyor çünkü SR3R'de bana araç sürüşü, kontrolleri çok daha rahat geldi. Hani şu "kanıtlayamam ama yemin edebilirim" dedikleri durumu.



- Günümüze yakın efektler
- Yüz detayları
- Mükemmel olmasa da yarı optimize
- 4K en çok sana yakışıyor Stilwater...



- 9 yıl öncesinin teknik sorunları
- Bug'lar... Remastered sürümde...
- Yapay zekâ

7+



Son Karar

Serinin gelecek oyunu hakkında olumlu bir intiba verse de keşke geliştirici ekip yeni oyuna odaklansaydı.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Volition | **DAĞITIM:** Deep Silver | **DİJİTAL İNDİRME:** 179 TL (PSN), 190 TL (XBL), 250 TL (Epic)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** https://saintsrow.fandom.com

COD: MODERN WARFARE 2 CAMPAIGN REMASTERED

Pardon, bu savaş soğumuş

ALİ SEZGİN

Modern Warfare 2 cüretkâr bir oyundu ancak yapımcı *Infinity Ward* aradan geçen sürede dünyanın ne hale geleceğini elbette tahmin edemezdi. Belki Amerika-Rusya savaşı "henüz" vuku bulmadı ama Dünya'nın başına Işid belası geldi. O zamanlar bile fazlasıyla rahatsız edici olan No Russian bölümündeki korkunç olayları bayağı bayağı yaşadık ülke olarak. Belki oyunlar ve grafikleri, oyun mekanikleri eskiyebiliyor ancak MW2 gibi oyunlarda anlatılmaya çalışılan olayların sahiciliği, bu olmasa da bir başka *MW* oyununda bir NPC olmaya ne kadar yakın olduğumuzu da gösteriyor.

Modern Warfare 2 Remastered adından gayet belli olacağı üzere, gelmiş geçmiş en iyi MW oyunlarından birinin elden geçirilmiş hali. Activision "remaster" kavramının ciddi anlamda hakkını veren firmalardan oldu hep. *MW2* için de durum çok farklı sayılmaz. Yenilenen modeller, animasyonlar ve efektler derken ortaya görsel olarak son çıkan *Modern Warfare*'le yarışabilecek son derece sağlam bir oyun çıkıyor. Şahsen benim için tek başına 4K ve HDR desteği bile *Modern Warfare 2*'ye geri dönmek için bir sebepken, bu oyunu olabilecek en iyi haliyle görmek gerçek anlamda bir lütuf. Oyunlar anılarımızda çok farklı halleriyle kalıyorlar. Ne zaman ki açıp bir karşılaştırma videosu izliyorsunuz, işte o zaman yapılan makyajın değerini anlıyorsunuz.

Kötü zamanların iyi oyunu

Her şeye rağmen *Call of Duty*'lerin tek mükemmel olduğu yer anılar olabilir zira oyunu oynadıkça ne derece garip tasarım kararları alındığını, oyunun ilerlemesi için nasıl feragatler verildiğini daha iyi görüyor insan. Örneğin son dönemdeki CoD oyunlarında uygulanmayan ancak o dönem oyunun her anında olan şu "A noktasından B'ye gidene kadar sonsuz sayıda düşman çıkar" klişesi şu noktada çok göze batıyor. İşin komik yanı şu ki serinin imzası haline gelmiş en önemli sinematik sahnelerden bazıları da bu oyunda. Gulag baskını olsun, Soap'la buz tırmanma bölümleri olsun şu an bile gayet iş yapıyorlar. Öte yandan bence serinin dip noktaları olabilecek sonsuz Brezilya milisinin aktığı Favela veya hamburgerci koruma bölümleri de nasıl olmuşsa o efsane bölümlerle aynı oyunda bir araya gelmiş.

Daha önceki *Modern Warfare*'ın elden geçmiş versiyonunda çok oyunculu içerik olsa da *MW2* için bu tercih edilmemiş. Bu biraz üzücü çünkü bence ilk iki oyun çok oyunculu oynanış açısından serinin mihenk taşları sayılabilecek kalitedelerdi. *Warzone*'un popülerleşmesi ve oyuncuların sırf bu yüzden son çıkan *Modern Warfare*'i halen satın aldıkları düşünülürse Activision haklı olarak kendi bindiği dalı kesmek istememiş de olabilir. Bu modun eksikliği fiyata da olumlu olarak yansıdığı için elimden üzülmekten fazlası da gelemiyor.

Modern Warfare 2 Remastered, anılarınızdaki bir oyunu alıp onu aslından daha iyi hale getiren, gayet kaliteli bir elden geçirme olmuş. Sunduğu deneyim de biraz eskimiş olsa da hâlâ çoğu oyundan fersah fersah kaliteli. Oyunu hiç oynamadıysanız veya şu boş geçen aylarda biraz eğlence arıyorsanız, pişman olma ihtimaliniz oyundaki kahramanlar askerler tarafından ihanete uğramanız kadar zor bir olasılık.



- Neredeyse her model ve sahne elden geçirilmiş
- Görsel olarak muhteşem duruyor

–

- Bazı mekanikler fazla eskimiş
- Senaryo eskisi kadar inandırıcı gelmiyor

8



Son Karar

Call of Duty'nin en iyi oyunlarından birini oynamak için gerçekten bir incelemeye ihtiyacınız var mı?





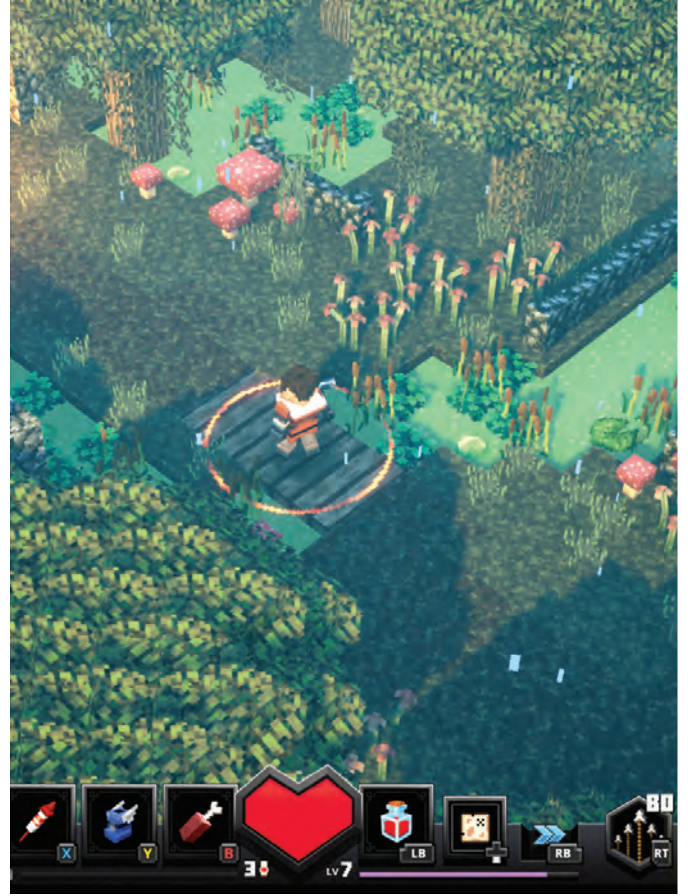
Gerçekten de övdüğüm kadar güzel gözüküyor ha?

TÜR: FPS | **YAPIM:** Infinity Ward | **DAĞITIM:** Activision Blizzard | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 euro (Battle.net), 170 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** https://callofduty.fandom.com





Minecraft'ta çok dert çektiren düşmanların onlarcasını birden temizlemek şahane hissettiriyor.



MINECRAFT DUNGEONS

Hack & slash aksiyon/RYO 101'e hoş geldiniz

SABRİ ERKAN SABANCI

Sevin ya da sevmeyin, *Minecraft*'ın oyun sektörünü derinden etkilediği bir gerçek. Bağımsız geliştiriciler için bir nevi hedef oldu Mojang'in bu başarısı resmen. Tutan ya da tutmayan o kadar çok klonu oldu, o kadar çok oyuna esin kaynağı oldu ki *Minecraft* ve başarısı, gerçekten inanılmaz. Şu an tarihin en çok satan oyunları listesinin başında oturuyor. Ben bunu yazarken ve siz bunu okurken bile birileri *Minecraft* alıyordur kesin.

Fakat beni daha da şaşırtan nokta Mojang'in Microsoft öncesinde de sonrasında da "tutan oyunun suyunu çıkarma hastalığı"na kapılmamış olması. Tabii ki oyuncaklar, figürler yapıldı fakat 2011'de çıktığından bu yana, koca 9 yıl boyunca *Minecraft*'ın kendisi hariç *Minecraft* adını taşıyan sadece bir oyun çıktı. Onu da her şeyin lisansını alan ve bahsettiğim hastalığın oyun değil de tür versiyonuna yakalanmış Telltale yapmıştı. Yığınla yan oyun yapmaktansa adamlar ellerindeki oyunu geliştirmeye ve mümkün olabildiği kadar oyuncuya ulaştırmaya çalıştı.

Özünden kopmamak ama tam da yapamamak

Minecraft Dungeons şu vakte kadar çıkmış ikinci yan *Minecraft* oyunu. Ve inanır mısınız, "para sağma" oyunu olarak da hissettirmiyor. Hayır, kesinlikle mükemmel bir oyun değil, aksiyon/RYO'ların bu noktadan sonra izlemesi gereken rotayı çizen bir oyun hiç değil. Kendi içinde artıları ve eksileri de var illa ki. Fakat bu oyunu para sağma oyunu yapmayan en önemli nokta fiyatı. Yurtdışında 20 dolardan, bizde de PC ve Xbox One'da 56 TL'den (PS4'te de 84 TL) satışa çıkmış bir oyun. Game Pass'te de var ayrıca. Parasının hakkını güzel bir şekilde veriyor, ondan emin olabilirsiniz.

İlk önce bir şeyi aradan kesinlikle çıkaralım: Eğer bu oyundan, ne bileyim, bir *Diablo* hikâye anlatımı, *Path of Exile* detayı falan bekliyorsanız diyebileceğim tek şey... Uzak durun. Çünkü bu o kadar da zorlayıcı ya da min-max istatistik kasmanız gereken bir oyun değil. Hangi oyunun yan oyunu olduğunu unutmamanızı rica edeceğim. Mojang'ın *Minecraft Dungeons*'ı kendi kitlesini farklı türlere de çekmek için yaptığı çok bariz. Ama bu demek değil ki içinde herkes için de eğlenceli bir şeyler olmasın.

Minecraft Dungeons benim heyecanla beklediğim bir oyundu, oynanış açısından inanılmaz eğlenceli görünüyordu çünkü. Eğer hayatınızda bir kere bile *Minecraft* oynadıysanız "Yalnız bu oyuna neler eklerler be..." diye iç geçirmiş bile olabilirsiniz benim gibi. Aslında başlarda bayağı da heyecanlı gidiyordu. İlk düşen loot'larım arasında iki tane artifact vardı ve ikisi de asıl oyunun mekaniklerini bu türe farklı bir şekilde çevirmişti. Biri oltaydı, düşmanları kendinize çekmenizi sağlıyordu. Diğeri de bir tavuk buduydu, yanınıza NPC olarak oyunda gördüğümüz kurdu çağırıyordu. "Eğer böyle devam ederse bayağı eğlenceli olacak" dedim ama... Mojang'in yaratıcılığı bu noktada bitmiş herhalde. Çünkü geri kalan şeyler çok standart ve *Minecraft*'ın geneline hiç uymayan bir şekilde yaratıcılıktan uzak. Oyunda herhangi bir şekilde zanaat yok, oyundaki ekipmanları farklı

şekillerde kullanma seçeneği yok... Hatta kamp alanınızı bile düzenleyemiyorsunuz. Baltadır, kazmadır hep normal silah slotunda kullandığınız şeyler olmuş, yardımcı NPC seçeneği 3 artifact'le sınırlı. En büyük hayal kırıklığım kesinlikle Minecraft'ın ruhuna aykırı olan bu sınırlandırılmışlık hissiyatı.

Oyunun geri kalanına bakacak olursak... Eğlenceli gerçekten. Karakterinizin bir yakın saldırı, bir uzak saldırı (ya da ok ve yay da diyebiliriz genellikle), bir zırh ve üç tane de artifact slotu bulunuyor. Seviye atladıkça bu silahlarınıza ve zırhlarınıza farklı farklı gelen özellikleri gelen puanlarla açıyorsunuz. Hepsinin de inanılmaz eğlenceli, hatta bazen aşırı güçlü yetenekleri olabiliyor. Oyunda herhangi bir sınıf sistemi olmadığından dolayı kafanıza göre build'ler yapabiliyorsunuz, ki bunlar asıl eğlenceli yapan şeyler oyunu. Mesela bana düşen zırhların birinde düşmanları sersemletmeye yarayan otomatik kartopu atan bir yetenek vardı. Bunu maksimum seviyeye çıkardığınızda her saniyede bir kartopu atıyordu. Patlamak için üstüme yardıran Creeper'ların korkulu rüyası oldular en üst seviyeye çıkarınca.

Oyunun başka bir güzel noktasıysa zorluk seçeneği konusunda elini korkak alıştırmamış olması *Mojang*'in. Oyunda toplam 3 farklı zorluk seviyesi var: Default, Adventure ve Apocalypse. Bir önceki zorlukta oyunun son boss'u Arch-Illager'ı yendikten sonra bir diğeri açılıyor ve her zorluğun içinde de tıpkı *Diablo*'da olduğu gibi numaralı zorluklar var görev seçim ekranında. Ana zorluğu yükselttiğinizde daha önce erişemediğiniz ekipmanları düşürebiliyorken, onların kendi içindeki zorluklarında da düşen ekipmanların ve düşmanların seviyesini arttırıyorsunuz. Eğer oynamanız gereken zorluğun güç puanını karşılıyorsanız pek sıkıntı çekmezsiniz ama benzeri diğer oyunlardaki düşman kalabalığını ve kaosu arıyorsanız mutlaka yüksek zorluklarda oynamanız şart. Ve tabii ki arkadaşlarınızla.

Peki günü cidden kurtardık mı?

Dungeons'ın hikâyesi de *Minecraft* köklerinden uzaklaşmıyor o kadar. Bir Illager köyün birine hasta olduğu için gidiyor, oradaki köylüler bunu tipine gülüp yolluyor, bu Illager da "Orb of Dominance" adında bir artifact bulup intikam almak için geri dönüyor, biz de köylüleri ve günü kurtarıyoruz. Çocukların bile sonunu görünce mesajını çok rahat anlayacağı, mizah anlayışı özünden hallice olan bir senaryo elimizdeki.

İncelemenin başında da dediğim gibi, *Minecraft Dungeons* kesinlikle öyle şaheser, aksiyon RYO'larının yeni kralı değil. Çoğumuz için girip kafa dağıtmak için, arkadaşlarla sohbet ederken OP build'imiz için daha ne kadar OP şeyler düşürebiliriz diyerek oynayacağımız bir oyun. Ama aynı zamanda bu türe yeni insanlar, çocuklarına kanlı ve şeytanlı *Diablo*'yu oynatmak istemeyen fakat onların farklı oyunlara da yelken açmasını isteyen ebeveynler için de harika bir oyun. Tıpkı *Minecraft* gibi, içinde herkes için bir şeyler var. Ama keşke özüne sadık kalarak biraz daha yaratıcı olsaydı diyor insan. Umarım ilerleyen güncellemelerle ya da sonraki *Dungeons* oyunu diye bir şey olursa onda biraz daha kafa yorarlar.

Çocuklarının farklı türler denemesini isteyen ama aile dostu oyunlar arayanlar için de ideal.



Minecraft'ın kutu kutu görselliğini görür görmez mutlu olanlardansanız bendensiniz.

+

- Görsel açıdan gerçekten çok tatlı
- Oynanış ve gelişim sistemi tatmin edici
- Sınıf sistemi olmaması aşırı eğlenceli build'ler yapmayı sağlıyor
- Genel olarak yormayan temeli kafa dağıtmak için birebir

−

- Minecraft evreni yeteri kadar yaratıcı kullanılamamış
- Bazı bölümler çok uzun sürebiliyor

8



Son Karar

Minecraft'ı yeteri kadar yaratıcı kullanamamış olsalar da markayı farklı oyun türlerine sokmak için harika bir adım.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Mojang | **DAĞITIM:** Xbox Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 56 TL (XBL), 84 TL (PSN), 20 dolar (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** https://www.reddit.com/r/minecraftdungeons





İnanmazsınız belki ama ev geldiğimizde bu haldeydi!

MOVING OUT

Aybar Taşımacılık hizmetinizde!

ARES AYBAR

Eşimle birçok denemenin içinde bizimle tam örtüşen oyun *Overcooked* oldu. Yemeğimizi yapıyor, birbirimize emirler yağdırıyor ve sınırlı süre içindeki hedeflerin üstesinden gelerek bütün başarımları topluyorduk. Her iki oyun ve ek paketlerinin de suyunu çıkardıktan sonra boşluğa düştüğümüz zamanlarda acaba serinin yeni oyunu ne zaman çıkar diye bakınırken gördüm *Moving Out*'u.

Aynı yapımcıdan olmasa da yine Team17 tarafından yayınlanan oyun benzer kafadaydı ancak yemek yapmak yerine eşya taşıyacaktık. Üstelik son bir yıl içinde defalarca eşya toplamış, taşımış ve yerleştirmiş bir çift olarak başımıza geleceklere hazırlıklıydık. Büyük gün gelip de oyunun başına oturduğumuzdaysa saatlerin nasıl geçtiğini parmaklarımız ağrımaya başladıktan sonra fark ettik.

4 kişiye kadar birlikte eşya taşıyabileceğiniz (evleri dağıtabileceğiniz) *Moving Out*'ta başarılı olmak için ciddi oynamak, plan yapmak ve takım oyununu bırakmamak gerekiyor. Ancak kahkahalar ve eşyalar havada uçuşurken bu biraz zor. Evet, oyun çok komik. Bu kadar eğlenceli olmasının sırrıysa oyunun taşınma işinin ciddiyetini bir kenara bırakarak bizi saçma ve kendi başımıza geldiğinde sinirlerimizi bozan olayların baş aktörü yapması.

Arcade Bölümler

Bu bölümlerde bir eşyayı çeşitli parkurlardan geçirerek bitiş noktasına taşımaya çalışıyorsunuz. Ayrıca bahsedilecek kadar önemli olmasının nedeni yetenek turnusolü görevi görmesi. Yatağı kapıdan kimin yüzünden çıkaramadığınızı, eşyaları doğru yere kimin fırlatamadığını, hatta kimin elinde eşya olmadan düz yolda yürüyemediğini anlıyorsunuz. Böylelikle oyun içi lider ortaya çıkıyor ve mırıldanmaları rahatlıkla bastırabiliyorsunuz! Ayrıca kendinizi geliştirmek için harika bir fırsat.

Hassas hizmet

Daha ilk denememizde dikkatli oynama konusunda hemfikir olduktan hemen sonra eve girerken çitleri yıkmış, televizyonu kırmış, koltukları sürükleyerek her yeri çizmiş ve yatağın ucundan tutayım derken pencereyi tuzla buz etmiştim. İkinci bölüm başlangıcında ilk bölümde ortalığı dağıtan benmişim gibi "bu sefer yavaş oynayalım" diye beni uyaran eşimin cümlesini bitirmeden evin içinde koşarak vazo ve tabakları kırması yetmezmiş gibi üstüne koltuğu sürüklerken dış kapıyı yerinden oynatması gülme krizine girmeme neden oldu. Kırıp dökmenizin herhangi bir etkisi olmadığı için dikkat de etmiyorsunuz ki zaten.

Sadece rastgele yaşanan olaylar bile güzel zaman geçirmenizi sağlıyorken oyun içi sesler, yükleme ekranında patronumuzun cümleleri ya da bölüm sonunda iki karakter arasındaki minik sohbet bile sizi güldürmek üzere düşünülmüş.

Güvenli hizmet

Kimi zaman bir evi taşıyor, kimi zaman ofis malzemelerini sırtlıyorsunuz. Gökdelenin tepesinde, nehir yatağında ya da hayvan çiftliğinde geçen bölümlerin ve taşınacak farklı eşyaların dışında tekrar oynanabilirliği arttırmak için her bölüme 3 görev eklenmiş. Hiçbir camı kırmama ya da merdiveni kullanmama gibi maddelerin dışında bütün hayvanları aynı alana toplama gibi garip görevler de var.

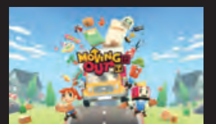
Zaten oyun da çok zor değil. Birkaç bölüm sonrası taşıyacağınız eşyalar gösterildiğinde süre başlamadan kafanızda sıralama yapmaya başlıyorsunuz. Sadece bazı bölümlerde altın yıldız almak kastırabiliyor. Neyse ki bizi her zaman motive eden patronumuzun da dediği gibi: Roma bir günde taşınmadı.

+
- Çok eğlenceli
- Absürt fizik motoru
- Uzun oyun süresi

–
- Bazen kontrol etmesi zor olabiliyor
- Çevrimiçi modu yok



8



Son Karar

Şimdiye kadar oynadığım en eğlenceli oyunlardan biri.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** SMG Studio, Devm Games | **DAĞITIM:** Team17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (Playstore), 40 TL (Steam), 71 TL (XBL), 114 TL (PSN), 25 dolar (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** https://tinyurl.com/ogz-152-mo

NIMBATUS

İyi drone yapan kazansın

ENGİN VURAL

Kimi zaman evler, arabalar, kimi zaman savaş aletleri inşa ettik, kimi zaman da uzay gemileri yapıp farklı galaksileri fethettik oyunlarda. Sıra uzay drone'ları inşa etmekte!

Böyle uçuyor mu?

Nimbatus, içimizdeki uzay aracı ustalarını açığa çıkarmaya niyetlenmiş bir oyun. Oyunun eğitim bölümünde, henüz ilk adımda bile "yahu bunu nasıl hareket ettireceğiz?" derken bulabilirsiniz kendinizi. Ama zaman içerisinde alışkanlık kazanıp hızlıca yeni drone'lar yaptığınızı görüp sevineceksiniz. Yani işin özü adım adım bir drone ustasına dönüşmek.

Peki oyun bunu nasıl bir hikâyeyle sunuyor? Oyuna ismini veren Nimbatus adlı gemi insanlığın uzay macerasında en yeni ve en büyük adım olarak nitelendirilmekte. Kendisi o zamana kadar yapılan en büyük drone fabrikası. Işınlanma teknolojisiyle ve kaynak toplama sistemleriyle donanmış, galaksiyi dolanıp gezegenleri keşfetmekle görevlendirilmiş durumda. Yola çıktığımız anda Nimbatus, düşmanımız Şirket'in dev gemisi tarafından vuruluyor ve ışınlanma kapsülü de bu düşman gemi tarafından çalınıyor. Bu noktadan sonra kıyısına savrulduğumuz gezegeni keşfetmek, kaynak toplayıp bir sonraki noktaya yol almak, oradaki görevleri yapıp yine kaynak toplamak, kaynak topladıkça gemimizi geliştirmek ve bir sonraki noktaya yol almak şeklinde adım adım ilerliyoruz. Başlarda kaynak toplama - gemiyi tamir etme ve geliştirme şeklinde ilerleyen sisteme sonraki kısımlarda silah kullanımı da dâhil oluyor.

Oyunun görev sistemi çok çabuk tekrara bağlayabiliyor. Bunu telafi edebilecek noktaysa karakter sınıfları. Seçtiğiniz sınıfla birlikte inşa edeceğiniz drone'lar ve görevi yapış biçiminiz de bir miktar değişmiş oluyor.

Bir de çok oyunculu modlar var. Sumo Güreşi'nde daralan halkanın içinde kalmaya çalışırken, Dövüş'te klasik bir kapışma söz konusu. Yarış, yakalamaca, zamana karşı yarış gibi modlar da bulunuyor.

Motorların ardına yakıt tankı koyarsak ne olur?

İster 'hayatta kalma' isterseniz 'sandbox' kısmına girin, işin zevki drone tasarladığınız yerlerde çıkıyor bana kalırsa. Başlangıçta motorlar ve yakıt tankından ibaret parçalarla basit bir drone inşa ederken sonrasında paneller, bataryalar, sensörler, savunma ve saldırı sistemleri kurabileceğiniz ekipmanlar, hatta aracınızın kendi başına hareket etmesini sağlayabilen parçalarla gayet karmaşık drone'lar oluşturabiliyorsunuz.

Oyunda diğer oyuncular tarafından yapılmış drone'ları indirip onlarla oynama imkânınız da var. Mükemmel drone'u yapabilmek öyle kolay değil, iyi bir planlama, bolca pratik gerekiyor. Kontrol etmeniz gereken her bir parçaya tuş atamasını da siz yapıyorsunuz. Dolayısıyla tasarımdaki karmaşıklık, kontrollere de yansıyabiliyor. Bu da planlamayı iyi yapmanız için bir başka gerekçe. Tasarımınızı test ettiğiniz sahnede drone'unuzun saçma sapan hareket ettiğini, parçalara ayrıldığını veya patladığını gördüğünüzde bunu daha iyi anlıyorsunuz zaten :,(

Toparlarsak, senaryo kısmındaki eksiklik hissi ve görevlerin tekrara düşmesi gibi zaaflarını drone inşasında verdiği keyifle telafi eden bir oyun olmuş *Nimbatus*. Oyun geliştirilmeye devam ediyor ve parça sayısının artırılması, görev sisteminin güncellenmesi, çok oyunculu modlar gibi adımlarla ileride daha keyifli bir hal alacağına dair sinyaller veriyor, umarım yanıltmaz.



- Drone üretim kısmı zevkli
- Topluluğun ürettiği drone'larla oyun daha da renkleniyor
- Türkçe



- Senaryo kısmı eksik hissettiriyor
- Görevler tekrara düşüyor

7



Son Karar

Senaryo kısmı içine çekemiyor ancak uzay drone'u inşa etme tarafı çok başarılı.



Sürekli kaçış halindeyiz.



TÜR: Stray Fawn Studio | **DAĞITIM:** Stray Fawn Studio, WhisperGames | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: https://tinyurl.com/ogz-152-nimbatus

DEEP ROCK GALACTIC

Steam incelemelerine kanmayın

YASİN İLGÜN

Yanlış anlaşılmak istemem, Deep Rock Galactic kötü bir oyun değil, hatta oyunun ilk 10-15 saati inanılmaz keyifli. Hele arkadaşlarla birlikte oynuyorsanız keyif çarpanı birkaç kat yükseliyor. Sanıyorum ki tam da bu sebeple oyunun Steam inceleme yorumları aşırı derecede pozitif ama oyun cidden bu kadar içeriğe sahip değil.


Uzay cücesi de olsak cüceyiz neticede, yeraltı evimiz.

10 saat candır, gerisi patlıcandır

Co-op FPS türündeki oyunumuzda ilerleme ve gelişme hissiyatı pek yok. Aynı görevin lacivertini, turuncusunu, kırmızısını yapmaktan sıkılıyor insan. Dört tane sınıf var ama bu sınıfları geliştirmek ve güçlendirmeleri açmak için kendinizi yormanıza gerek yok çünkü oynanışa pek de etki etmiyorlar. İlk 10 saatte yaşayacağınız maceralarla 50 saatte, efendime söyleyeyim 100 saatte yaşayacağınız maceralar arasında pek bir fark olmayacak. Aynı bölümü oynasanız bile oyun aslında yeni bir harita oluşturuyor fakat bu mevzubahis yeni harita hiçbir tazelik hissi getirmiyor. Aynı düşmanlar, aynı riskler ve aynı hedefler var. Harita tasarımları da öyle akıl dolu ve oyunu yükselten tada sahip değiller.

Yukarıda da belirttiğim gibi oyunda dört farklı sınıf var ve bu sınıflar aslında takım oyununa teşvik eden özelliklerle karşımıza çıkıyor. Yani oyunun özü gerçekten güzel, potansiyeli de bir hayli yüksek ama kendini tekrar eden görevler ve içerik eksikliği bu güzelliklerin net bir şekilde önüne geçiyor ne yazık ki. Bununla birlikte oyunu tek başınıza da oynayabiliyorsunuz. Düşmanların zorluğu ve sayısı oyuncu sayısına göre değişiyor (harici olarak zorluk ayarları da var). Tek başınıza oynarken BOSCO isimli yardımcı robotumuz bize hem maden çıkarmada hem ışık tutmada hem de çatışmalarda yardımcı oluyor. Düşersek kaldırıyor hatta ama sınırlı sayıda kaldırma hakkı var tabii. Bununla birlikte oyunu tek başınıza oynadığınızda en zor seviyede bile pek zorlanmıyorsunuz. Zaten düşman saldırıları pek de efektif değil. Ne zaman bir sürü saldırıya geçecek olsa bir 30-40 saniye önceden uyarı geliyor. Uyarıyı duyan herkes bir delik kazıyor ve içine girip saldırıyı bekliyor. Tek bir alandan saldırı yediğiniz için de yaratıkların saldırısı bitene kadar ayakta kalmak hiç de zor olmuyor. Bu metanın önüne geçmek çok da zor değil aslında ama tecrübeli oyuncuların dediğine göre geliştirici şirket bunu bir sıkıntı olarak görmüyormuş.



Benim bildiğim cüceler daha derin kazardı

Her görev aynı hissettiriyor demiştim ya, ona biraz açıklık getireyim. İstenilen kaynaktan maden çıkar, bu süreçte ara sıra gelen düşman akınlarına karşı sağ kal, kaynakları toplayınca kaçış podu çağır ve poda beş dakika içinde geri dön. Ne yazık ki her görev bu şekilde ve onları birbirinden ayıran yegâne etmen de farklı cins tehlikeler. Belki haritaya akıllıca yerleştirilmiş olsalar, oyuncuyu biraz zorlasalar fikrim değişebilirdi ama mevcut haliyle yeni tehlikeleri çözmek aşırı derecede kolay. Ki tehlikeler nadiren üst üste geliyor.

Görev sonrası merkeze dönüp takımdakilerle bira tokuşturmanın, dans etmenin, "cücelik ne süper yaaa" diye eğlenmenin tadı ayrı tabii, ona bir şey demiyorum.



- Eğlenceli co-op mekanikleri
- Her sınıf keşfetmesi eğlenceli özelliklere sahip
- Görev sonrası diğer cücelerle bira tokuşturmak
- Başarılı atmosfer ve seslendirmeler
- Türkçe desteği

—

- Görevler çok tekrar ediyor
- İçerik çok az, düşmanlar zorlayıcı değil
- Güçlendirmeler pek de fark yaratmıyor

7



Son Karar

Arkadaşlarla birkaç gece oynayıp bir süre sonra rafa kaldırmalık bir yapım. O kısa sürede güzel eğlendiriyor ama.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Coffee Stain Publishing | **DAĞITIM:** Ghost Ship Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam, XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** https://tinyurl.com/ogz-152-drg

MANEATER

Suda kan kokusu var

ARES AYBAR

Maneater yeni doğmuş bir köpekbalığının hikâyesini anlatıyor bize. Böyle başlayınca tatlı bir hikâyeden bahsediyormuşum gibi oldu ama oyunun ana karakterinin bir köpekbalığı olduğunu unutmayın. Bir köpekbalığı ne kadar sevimli ne kadar cana yakın oluyorsa biz de o kadar oluyoruz. Bol vahşet ve kan eşliğinde!

Bir de anlatıcı eşliğinde. Bu anlatıcı da sanki sizi sürekli takip eden bir kamera varmış gibi içinde bulunduğunuz anları veya görevleri yorumlayarak olaya belgesel + reality show havası katıyor. (Duyuru: Sevgili Netflix yöneticileri, fikrim geldi. Bana ulaşın.)

Hamdım

Büyük bir haritada ana hikâye görevlerini takip ederek farklı bölgelere geçiyor ve oyunu bitiriyoruz. Bu görevler sayı olarak çok değil. Oraya git bu kadar balık ye, buraya git birkaç insanı mideye indir gibi görevler kolay bile. Buradaki tek engel bu görevleri yaparken etrafta bulunan diğer tehlikeli canlılara karşı kendimizi koruyabilecek seviyede olma zorunluluğu. Bu konuda oyunun bir kısıtlaması yok. Ancak zararsız balıkları yiyeyim derken kuyruğunuzdan yakalayan +4 seviye timsah yüzünden avcıyken av konumuna geçmeniz saniyeler sürüyor. Bu yüzden dikkatli davranmak ve yeri geldiğinde topuklamak (yüzgeçlemek?), kendinizi geliştirmek için büyük küçük demeden her şeye saldırmak, yedikçe puanları toplayıp seviye atlamak gerekiyor.

Seviyelerinize göre daha güçlü olmanın yanında gelişmiş sonar, bio-elektrik dişler ya da kuyruğunuzla saldırma gibi çeşitli özellikler de kazanıyorsunuz. Bu da suların hâkimi olmanız konusunda yardımcı oluyor. Yeterli büyüklüğe ve seviyeye gelmeden dikkatli davranmakta fayda var. Gerçi hızlı olduğunuz için yeri geldiğinde kaçarak da hayatta kalabilirsiniz ama kaçmayı kendinize yakıştıramadığınız da oluyor şimdi, köpekbalığısınız sonuçta, bir şanınız şerefiniz var. Bir yan görevi deneyeyim diye kendimden 10 seviye fazla timsaha saldırdığımda anlatıcının "köpekbalıkları doğaları gereği fazla yaşayamayabiliyorlar" dediğini duyduğumda çok gülüştüm. Timsah beni boğazımdan yakalayıp çevirerek iki ısırıkta parçaladığındaysa artık gülmüyordum.

Piştim

Kendinizi geliştirirken seçeneklere göre dış görünüşünüz de değişiyor. Bazı seçenekler çok garip, hatta iğrenç bile geldi bana. Etrafından ışıklar çıkan ya da taşlanmış derinizin olması hoşunuza gidebilir belki, ben olabildiğinde sade takılmayı tercih ettim. Olaya tamamen bilimsel açıdan yaklaşıp karşıdaki katil balinayı en rahat nasıl yenerim düşüncesiyle de hareket edebilirsiniz. Bu tamamen size kalmış. Ne yazık ki bütün bu geliştirmeleri yapabilmek için seviye atlamanız, seviye atlamanız için de önünüze geleni yemeniz gerekiyor. Minik balıkları ya da kaplumbağaları yemek bir yerde baysa da köpekbalıklarının doğasında da bu yok mu?

Bol bol bir şeyler yediğiniz, ortalığı kan götüren bir oyun olsa da *Maneater* görsel olarak sizi rahatsız etmiyor. Suda azıcık kırmızılık, oldu bitti. Zaten grafikler de hafif canlı renklerle bu durumu kıracak şekilde tasarlanmış.

Ham Yaptım

Kişisel olarak en çok yüzmeye çalışan tombik insanları yemek hoşuma gitse de sizi kovalayan silahlı insanların olduğu bota sıçrayarak bir merhaba demek de eğlenceli oluyor. Oyunu kapattığınızda kendinizi sakinleşmiş, enerjinizi atmış hissediyorsunuz.



- Baby Shark doo doo doo doo
- Avlanma hissi



- Harita ve görev arayüzü karışık
- Grind gerekebiliyor

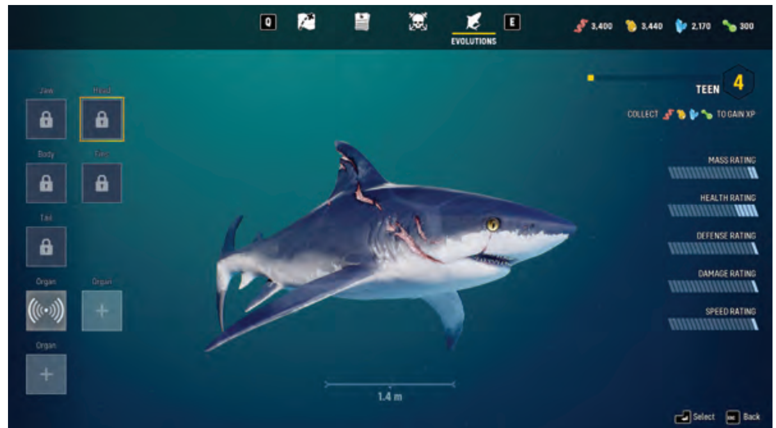
8



Son Karar

Plajdaki insanların sizi gördüklerinde kaçışmasını izlemek için bile oynanır.





Henüz yeni ergenliğe giriş yapmış küçük bir balık.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Tripwire Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Epic), 114 TL (XBL), 179 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** https://maneater.gamepedia.com

SNOWRUNNER

Karda zordur kamyon sürmek

NOYAN AKATLI

Ağır vasıta sürüş simülasyonlarıma ilgim, dergimizin verdiği CD'lerden, 2008 yılında çıkan *Euro Truck Simulator* demosunu denememle başladı. Arcade yarış oyunları gibi, W tuşuna bastığın gibi gitmiyordu tırımız, manevra ve virajlarda ölçülü davranmak gerekiyordu, trafik kurallarına uymalıydık. Oynanışın özen gerektirmesi hoşuma gitmişti ve ilk fırsatta tam sürüm oyunu da edinip uzun saatler boyunca tır şoförlüğü yapmıştım, sonra *ETS 2*'de de sürdü tabii ki bu keyifli ağır vasıta yolculuğu.

Çamurda debelenen tekerlekler

Snowrunner'a gelince, 2017'de gene Saber Interactive yapımı *Mudrunner*'ın devam oyunu gibi görünüyor göze. Göze görünmek demişken, bence en iyi özelliği olan grafiklerinden başlamalı. Göl manzaraları, yüksek bir yerden güneşin batışı, sarı-yeşil yapraklı ağaçlar, su birikintileri, türlü çeşit doğa manzarası gerçekten göz okşayan kalitede ve orta düzeydeki donanımımı zorlamadı hiç. Kamyon ve keşif pikabımızdan hiç inmeden dolaştığımız haritalar alabildiğince geniş ve biz dolaştıkça kapalı bölgeler de açılıyor. Yakından bildiğimiz, gözcü kulesini keşfedince açılan görev ve toplanan ıvır zıvırın haritada belirmesi kullanışlı geldi bana, her fırsatta bir kule ziyareti yaptım.

18-19 saati bulan oyun süreme de şöyle bir bakalım: İlk denememde Logitech G29 direksiyon desteği gayet düzgün çalışıyordu ve sevinmiştim. Güncellemeler sonrası ne olduysa, direksiyon setim çalışmadı. Forumlarda, sayısı yüzleri bulan oyuncu grubu bu durumdan mağdur ve yakın gelecekte de pek umut yok direksiyon desteği konusunda. Zaten çalışan halindeki titreşim ve geri bildirim biraz zayıftı, şu haliyle oyun koluna veya klavyeye sarılıyoruz mecburen. Gamepad'le kontroller idare eder gibi ama direksiyon keyfini vermiyor haliyle.

Sabırlı oyuncular için

Oynanışa baktığımızda; köprü tamiri, yola devrilmiş kayaları temizleme, arazide kayıp araçları çekme, üretim yerinden evlere, otellere ürün nakliyesi gibi çoğu A noktasından B noktasına eşya taşıma görevleri sürükleyici diyebilirim. Sabır isteyen görevler olduğunu da eklemek lâzım, İpucu kutusunda belirttiğim gibi, en azından International Paystar model arazi tipi kamyonunuzu alana kadar birçok görev ve keşifte çamurla cebelleşeceksiniz, ilk 4-5 seviyede daha kısa ve basit, tekrarlanabilir bazı görevler olabilirdi. Bir teselli, her haritada 1-2 yarışma görevi haricinde, zaman kısıtlaması olmaması. Bölge haritasından zamanı ayarlamak da iyi bir özellik olmuş, karanlık bastırınca sabah gündoğumundan başlayabiliyorsunuz. Çamur, balçık, bataklık, taşlı topraklı engebeli arazi, kar, buz ve tamir bekleyen köprüler dolu oyunda böyle ufak tefek özellikler bir parça nefes aldırıyor doğrusu.

Geçtiğim çamurlu, engebeli yollar, arazi lastiği taktığım kamyonetle keşfettiğim yeni araçlar, geliştirme parçaları, canlı ve trafik hiç olmasa da uçsuz bucaksız görünen üç ayrı kocaman bölge haritası ve satın alınabilen ağır araç ve geliştirmeler gibi ayrıntıları beğendiğimi söyleyebilirim. Düzgün bir direksiyon desteği, çevrede insanlar, hayvan ve araçlar, başlangıçta bolca basit ve kısa görevler, bir de araç içinde radyodan müzik yayını olsa tadından yenmez, direksiyon başından kalkılmaz bir kamyon simülasyonu olurmuş işin doğrusu. Zorlu doğa şartlarında, yavaş da olsa gelişme hissi veren bir ağır vasıta kullanma oyunu ilginizi çekiyorsa, en azından indirim döneminde alıp şans verebilirsiniz.

İpucu

Öncelikli hedefiniz, nispeten basit 3-4 görevi tamamlayıp, ilk 2 kamyonunuzu garajda satarak, 83.000 birim karşılığı olan International Paystar adlı offroad kamyonu almak olsun. Arazi tekerleği de aldığınızda Alaska'nın buzlu yolları hariç birçok yere erişiminiz olacak bu araçla. Michigan'ın ilk haritasında bazı makul görevleri tamamlayıp ikinci bölge olan Smithville Dam'e geçebilirsiniz. Oyunda yakıt ücretsiz, benzin istasyonu gördüğünüzde yakıtınızı doldurun, özellikle arazi vitesinde yakıt tüketimi çok artıyor. Haritada bulunan römorkları, görevde ihtiyaç yoksa römork mağazalarında satıp para kazanabilirsiniz. Her haritada yol ve köprü tamiri gibi görevlere öncelik vermeniz de mantıklı olacaktır.



- Dolu harita
- Doğa manzaraları
- İlerleme hissi yavaş ama yeterli
- Toprak ve çamur yol sürüşü fena değil
- Winch çok faydalı



- Direksiyon desteği eksik veya sorunlu
- Radyo yayını yok
- Araç ve yaya olmaması atmosferi düşürüyor

7



Son Karar

Zorlu arazide kamyon sürücülüğü tadı yaşatmayı başarıyor.


Alaska haritasında her yer karlı ve buzlu.



TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Saber Interactive | **DAĞITIM:** Focus Home Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 160 TL (Epic), 219 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** https://spintires.fandom.com

MAFIA II - DEFINITIVE EDITION

Patron selamlarını iletti, siz anlarmışsınız

ENGİN VURAL

Açıkçası çok karmaşık duygular içerisinde başladığım bir yazı bu. Bir yandan 10 yıl öncesinde büyük bir keyifle oynadığım bir oyuna geri dönmenin verdiği bir keyif var. Öte yandan bu yenileme işi en naif ifadeyle biraz özensiz yapıldığından canım sıkılıyor.

Amerikan rüyası, kâbusa dönüşünce

Kahramanımız Vito Scaletta. 1945'ten 1951'e uzanan süre boyunca baskınlar, hırsızlıklar, rakipleri devre dışı bırakmalar, hapishaneye girip çıkmalar, yeni dostlar edinip eski düşmanlarla hesaplaşmalar, Çinliler ve İrlandalılarla yaşanan sorunlar, Empire Bay'in üç mafya ailesi arasındaki anlaşmalar ve anlaşmazlıklar, yenilen kazıklar, kazanılanlar ve kaybedilenler derken hikâyenin finaline geliyoruz. Zaten oyun bir mafya hikâyesinden bekleneni veriyordu. Çıktığı dönemde oyun ilk *Mafia*'yla çok karşılaştırılıp biraz fazla eleştirilmişti ama çok takmayın o konuya. Geçen zaman içinde *Mafia II*'nin değeri zaten yeterince anlaşıldı diye düşünüyorum.

Mafia oyunlarının ilgi çekebilecek yanlarından birisi, hikâyenin geçtiği döneme uygun çeşit çeşit araç sunmasıdır. Bu araçları kullanmayı zevkli kılan noktalardan birisi de hiç şüphesiz radyo kanalları. Tıpkı oyunu ilk oynadığım zamanlarda olduğu gibi radyoda çalan parçaları dinlemek için arabaya atlayıp boş boş gezindiğim anlar oldu. Bu arada radyodaki haberlere kulak verdiğinizde, II. Dünya Savaşı'nın seyri ve Amerika'daki benzin sıkıntısı, sigara üretimi gibi gündemler üzerine yorumlar işitebilir ya da az önce gerçekleştirdiğiniz bir görevin haberlerde ele alındığını duyabilirsiniz. Bu ufak detaylar, yaşayan bir dünya hissini destekleyen unsurlar -ki bunu 10 yıl önce de bu şekilde yapan bir oyundan bahsediyoruz. Çatışma mekanikleri derseniz özellikle övgüye boğacak bir tarafı olmasa da iyi çalışıyor. Döneme uygun silahlarla ve bir mafya oyununa uygun nefis mekânlarla çatışmaların hâlâ bayağı keyifli olduğunu söyleyebilirim.

Per Aspera Ad Astra

İşte belki biraz da bu yüzden, oyunu yenilerken yapılan hatalar gözüme biraz daha fazla batıyor. Oyunda bir optimizasyon sıkıntısı olduğu aşikâr. PS4 Pro'da bile fps düşüşleri gözle görülür düzeyde. PC versiyonu içinse işler biraz daha iyi denilebilir ama orada da sorunlar yok değil. Ana oyundaki bazı hataların da giderilmemiş olması bu güncelleme işinin yeteri kadar önemsenmediğine işaret ediyor.

Oyunla ilgili belirtilebilecek bir olumsuzluk da fiyatının yüksek oluşu. Bardağın dolu tarafından baktığımızda, *Definitive Edition*'ın orijinal oyuna sahip olanlar için ücretsiz olarak sunulması güzel tabii. Ama ilk defa alacaklar için, 1 gün öncesine kadar orijinal oyunu 50 TL'ye alıp ücretsiz güncellemeyle *Defintive Edition*'a da sahip olabilecekken şimdi 200 TL vermek durumunda kalmak çok da hoş olmasa gerek. Tabii bu PC versiyonu için geçerli bir durum. PS4 versiyonu için değil, zira *Mafia II*, PS4'e ilk defa gelmiş oldu (kendim denemedim ama PC'de Old Time Reality adındaki ücretsiz modun bu *Definitive Edition*'dan daha başarılı olduğu söyleniyor, o da aklınızda olsun).

Sonuçta, sıkıntıları var mı, var. Ama Mafia II yine de oynanacak bir oyun mu, bana kalırsa evet. Hikâyesiyle, atmosferiyle, müziğiyle, oynanışıyla oynayanı gerçekten içine çekmeyi başarıyor.



- Hikâyesi ve oynanışı keyif veriyor
- Müzikleri sabahtan akşama kendisini dinletir
- Orijinal oyuna sahip olanlar için ücretsiz

—

- İlk defa alacaklar için fiyatı yüksek
- Optimizasyon sorunlu
- Bazı grafik hataları göze batıyor

7

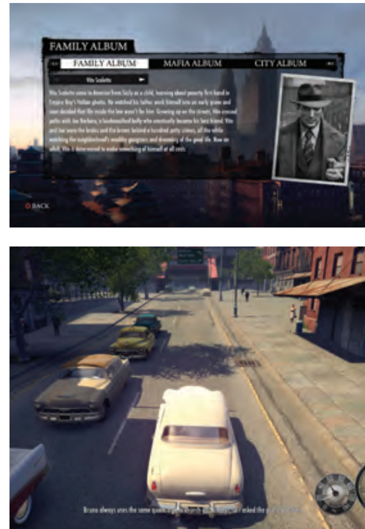


Son Karar

10 sene sonra da kendisini oynatabilecek bir oyun olduğunu gösterdi. Ah bir de şu optimizasyon sıkıntıları ve yüksek fiyatı olmasaydı...



Eve dönüş kutlaması.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** 2K Czech | **DAĞITIM:** 2K Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 199 TL (Steam, PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** https://mafiagame.fandom.com

OLD WORLD

Antik çağda Akdeniz

İPEK ATAM



Her tur genel bir hamle puanınızın olması fikri bu türe gerçekten yakışmış.

Açık söyleyeyim, *Old World*'ü açar açmaz "e bu *Civilization*!" der gibi oldum. Ama temeli aynı olsa da özgün mekanikleriyle oyunun *Civ* serisinden çok farklı olduğunu anlamam yalnızca 15 dakika sürdü. *Old World*'ü geliştiren ekibin (Mohawk Games - *Offworld Trading Company*) başında *Civilization IV*'ün baş tasarımcısı Soren Johnson bulunuyor. Haliyle oyunun *Civ* serisinden ilham aldığı bir gerçek ancak karşınızda neden basit bir *Civ* klonundan fazlası var, oradan başlayayım önce.

Harita görünümü, şehir ve ordu yönetimi, araştırma ve kanun seçimleri ilk bakışta oldukça tanıdık ama hepsinin gayet iyi dengelenmiş özgün farklılıkları var. Her şeyden öte, daha önce hiçbir *Civ*'de karşımıza çıkmamış bir mekanik var ki, o da hamle sistemi. Her turda birimlerinize tek tek hamle yaptırmak yerine, toplam "order" (emir) puanınızla hamle yapıyorsunuz. Bu sistem oldukça stratejik olmuş, böylece ani bir saldırı sırasında ordularınızı haritanın bir köşesinden diğer köşesine tek turda taşıma şansınız oluyor, veya sadece işçilerinize öncelik vererek şehirlerinizi geliştirebiliyorsunuz. Puanları nasıl harcayacağınız tamamen oluşturacağınız stratejiye bağlı.

Tek lider dönemine son!

Old World'te antik çağdan günümüze kadar yaşayan ölümsüz liderlerimiz yok. Başladığımız lider öldüğünde yerine varisi geçiyor. Varisin kişiliğiyse onu nasıl eğittiğimize, yaşanan rastgele olaylara nasıl tepki verdiğimize göre değişiyor. Karakter şekillendirmek ve ulusunuzla birlikte hanenizi de yönetmek oyunu bayağı bağımlılık yapan bir noktaya taşımış. Rastgele olayların çeşitliliği bir erken erişim oyununa göre hiç az sayılmaz ama artması gerektiği muhakkak. Karakter şekillendirme de tabii ki *Crusader Kings* kadar detaylı değil ama bana çok yerinde geldi. Oyunun diplomasi ve entrika seçenekleriyse şimdilik epey zayıf.

Oyun yalnızca antik çağı ve o çağda Akdeniz etrafında yaşamış uygarlıkları içeriyor. O dönemlere ilgisi olanlar için bir nimet resmen. Tabii teknoloji de en fazla kargılı askere (pikemen) kadar gidiyor. Savaşlarsa, yapay zekâ saçmalık düzeyinde ordu çıkardığı ve zorluk seçenekleri yapay zekâyı etkilemediği için can sıkıcı durumda (bu şu anda oyuncuların genel şikayetlerinden biri). Bu yüzden ben de savaştan kaçınarak zafer kazanmaya kastım.

> **Neler Eklenecek?**
>
> Oyuna yeni portreler, yeni müzikler ve çoklu oyuncu seçenekleri geleceği kesinleşti. Ancak tam sürümün ne zaman çıkacağı, yeni ulusların eklenip eklenmeyeceği henüz belirsiz. Bu arada mod desteği de bulunuyor. Oyunun Steam'e gelip gelmeyeceği hakkındaysa yapımcılar net bir şey söylemedi.

Klasik erken erişim dertleri

Başlarda sorunsuz çalışan oyun, harita genişledikçe tam bir bellek canavarına dönüşüp sık sık çöküyor. Sonlara doğru o kadar çok çöktü ki oyunu zor bitirebildim hatta, o derece. Bunun dışında bug'lar, hep aynı portreler, sürekli dönen tek bir müzik olması gibi sorunlar ve eksiklikler var. Ama tam sürüme kadar bunlar mutlaka düzelecek ve gelişecektir. Ben oyunu bir bütün olarak çok başarılı buldum. Diplomasi ve karakter geliştirme seçenekleri de artarsa, tam sürüm çıktığında tadından yenmeyecek bir strateji bizi bekliyor olacak.

+
- Benzersiz hamle sistemi
- Bağımlılık yapıcı oynanış
- Mod desteği
- Tek bir döneme ve coğrafyaya yoğunlaşması
- Portre çizimleri ve müzik çok başarılı

−
- ...Ama yetersiz
- Yapay zekâ biraz sakinleşmeli
- Diplomasi ve entrika seçenekleri eklenmeli
- Teknik sorunlar ve eksiklikler

Son Karar

Ulus ve hane yönetimini çok sağlam mekaniklerle birleştirmiş.

Evet bir Civ klonu ama ondan çok doğru noktalarda farklılaşıyor. Yine de onunla aşık atabilmesi için kat etmesi gereken çok yol var.

TÜR: Strateji | **YAPIM / DAĞITIM:** Mohawk Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 69 TL (Epic) | **DAHASI İÇİN:** oldworld.fandom.com

DJMAX RESPECT V



Mükemmel oyun, sorunlu port

Hayranı olduğum, bana elektronik müziği ve ritim oyunlarını sevdiren seri *DJMax*'in önceki bütün oyunlardaki şarkıları kapsayan kallavi oyunu *DJMax Respect*'in PS4 versiyonunu çıktığından beri hayranlıkla oynuyorum. Oyunun *DJMax Respect V* ismiyle PC'ye gelmesi konusunda da acayip mutluyum ama hani özünde mükemmel olsa da PC'ye aynı derecede mükemmel bir çıkış yapamadı *DJMax*.

Erken erişimde oyun kısıtlı içerikli ve bug'lıydı, tam sürüme geçtiğinde içerik zenginleşti ama oyun bug'lardan pek arınamadı. Çıktığı günden beri gigabyte'larca güncelleme geliyor. Şu anki hali gayet iyi durumda ama hâlâ biraz sorunlu. Örneğin benim seride en sevdiğim şey görev modu vs. çok uğraşmadan girip dümdüz şarkı çalmak, rekorlarımı geliştirmektir ama oyunda şarkı listesini göremiyorum. Veya başka oyunlarda gayet sorunsuz kullandığım gamepad'imin L2-R2 tuşlarını bir türlü algılamıyor oyun.

Oyunun yerel fiyatı olmadığını, 265 papele satıldığını da düşününce ne kadar bağıra çağıra öneresim olsa da öneremeyeceğim *DJMax Respect V*'i. PS4 versiyonu şiddetle tavsiyedir ama bütçeniz uygunsa.

Onun yerine her fırsatta yaptığım gibi *Tapsonic Bold* önereyim yine ayaküstü. Kendisi aynı yapımcılardan gelen, aynı şarkıları içeren, içerik olarak *DJMax Respect*'in sadece 1 tık altında kalan, klavyeyle oynanacak şekilde tasarlanmış, üstelik Steam'de indirimsiz sadece 32 liraya satılan, inanılmaz zevkli bir oyun. Bir şans verin de bu seriyi neden bu kadar öve öve bitiremediğimi bir görün isterim. Hele iyi de bir kulaklıkla oynayınca nasıl bombastik oluyor anlatamam. ■ **ÖMER**



+
- Oynanışı aşırı zevkli
- Bu oynanışa özel bestelenmiş sayısız mükemmel şarkı
- Şarkıların birbirinden nefis klipleri

−
- PC'ye çok da iyi çıkamamış

8

Son Karar

DJMax istiyorsanız PS4 daha doğru bir adres. PC diyorsanız da istikamet Tapsonic Bold.

TÜR: Ritim | **YAPIM / DAĞITIM:** Neowiz | **DİJİTAL İNDİRME:** 265 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** https://tinyurl.com/ogz-152-dj

MORTAL KOMBAT 11: AFTERMATH

one | ps4 | win | DLC

Ve tabii ki yine zaman yolculuğu

MK11'in Aftermath eklentisi, MK11'in yer yer iyice saçmalaşan zaman yolculuğu hikâyesini iyice çorba etmeye teşrif ediyor. MK11'in sonunda güce denge getirecek pozisyona gelen Liu Kang tam kollarını sıvamış işe girişecekken, yanda açılan bir boyut kapısından Nightwolf, Shang Tsung ve Fujin çıkageliyorlar. Shang Tsung "yeğenim o iş öyle olmaz, Kronika'nın tacını paramparça etmişsin, taçsız o iş yaş" diyerek Liu Kang'ın tarihin akışını düzeltmesine mâni oluyor. Sonra yine bu üçlü, tacı bulmaya zamanda geri gidiyorlar. Şu noktada zaten benim içime afakanlar basmaya başlamıştı açıkçası. Öte yandan oyunun harika görselliği ve koreografileri sağ olsun beynimi kapatıp sinematikleri keyifle izlemeye başladım.

Aftermath'ın birincil fonksiyonu, oyuna sonradan eklenen DLC karakterlerine (farklı evrenlerden gelme Spawn, Terminator, Robocop vesaire hariç) hikâyede yer vermek. Ancak yurtdışı fiyatı fazlasıyla tuzlu (40 dolar) olan Aftermath'ı alınca, kendi bölümlerinde oynayabildiğiniz halde bu karakterleri de almış olmuyorsunuz. Sadece Fujin, Robocop ve Sheeva, yani Aftermath'la repertuvara katılan karakterler ve 2,5-3 saat civarı süren devam senaryosu oyuna ekleniyor ki bu biraz garip. Oyuna yakın zamanda bedavaya eklenen ve aralarında Friendship bitirme hareketlerinin de bulunduğu pek çok yenilik var. Sanki bedava içerik eklemişler, "bizi desteklemek isteyen de Aftermath alsın" demişler gibi duruyor biraz. DLC karakterlerinin kişi başı 11 lira bir fiyattan satıldığını düşününce 3 saatlik yeni senaryoya 30 lira civarı verip bir o kadarına da 3 yeni karakter almış gibi oluyoruz. "Fiyat kulağınıza iyi geliyorsa durmayın alın, yoksa indirim bekleyin" diyor ve kaçıyorum. ■ **ONUR**



6

Son Karar

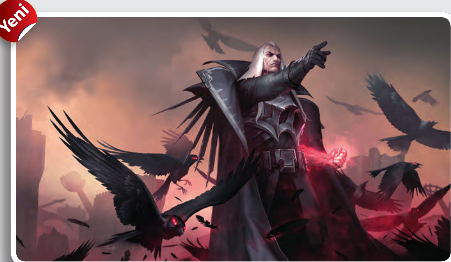
DLC karakterlerini senaryoda görmek isteyenlere.

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Netherrealm Studios | **DAĞITIM:** WB Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 64 TL (Playstore), 67 TL (Steam), 279 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** https://mortalkombat.fandom.com

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

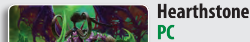
BU YILIN EN BÜYÜK YILDIZINI ŞİMDİDEN RIOT GAMES İLAN EDEBİLİRİZ HERHALDE. LEGENDS OF RUNETERRA'YLA İLK BOMBASINI PATLATTI VE HATTA SİZ BU SATIRLARI OKUDUĞUNUZ SIRADA VALORANT DA RESMÎ ÇIKIŞINI YAPMIŞ OLACAK.

ÇOK OYUNCULU



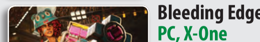
LEGENDS OF RUNETERRA
PC, iOS, AND

League of Legends'la oyun dünyasını kökten değiştiren Riot Games, bu kez karşımıza LoL'ün dünyasını ve karakterlerini kullanan, ama sırf LoL'ün popülaritesinin ekmeğini yemeye çalışmak yerine kendi ayakları üzerinde duran, şahsına münhasır ve çok eğlenceli bir kart oyunuyla çıktı.

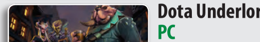


Hearthstone
PC
Ashes of Outland'le gelen Demon Hunter fraksiyonu oyuna çok başka bir tat katmış.

Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Yeni DLC Warlords of New York da gelmişken oyuna dönmek için güzel bir zaman.



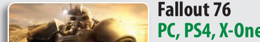
Bleeding Edge
PC, X-One
Hellblade'in yapımcısı Ninja Theory çok farklı bir işe imza atıyor ve yine başarılı bir oyunla karşımıza çıkıyor.



Dota Underlords
PC
Erken erişimden pozitif yorumlar eşliğinde çıktı. Auto chess denemek isteyenler için ideal bir adres.



Deep Rock Galactic
PC, X-One
4 uzay cücesinden oluşan ekibinizle yaratıklara karşı duyduğunuz çok eğlenceli bir co-op aksiyon.



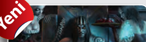
Fallout 76
PC, PS4, X-One
Beklenen Wastelanders güncellemesi oyunu mükemmelleştirmese de derli toplu bir hale getirmiş.

RYO (Rol Yapma Oyunu)



FINAL FANTASY VII REMAKE
PS4

Tarihin en iyi oyunlarından biri olarak gösterilen FF7'nin yeniden yapımına dair dedikodular neredeyse 15 yıldır var, duyuru geldiğinde insanlar çıldırmıştı, ortada karşılanması neredeyse imkânsız beklentiler vardı ama oyunu öylesine bir aşkla yapmışlar ki FF serisini sevin veya sevmeyin, Remake'e hayran kalmamanız mümkün değil.



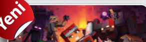
Iratus: Lord of the Dead
PC
Darkest Dungeon'dan ilham alan ama kendi özgün özellikleriyle öne çıkan, başarılı bir dungeon crawler.



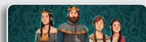
Persona 5 Royal
PS4
P5'in genişletilmiş versiyonu Royal'da Atlus çıtayı öyle bir yükseltmiş ki bir daha kendi bile aşamayabilir.



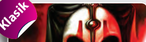
Disco Elysium
PC
Bunca yıl sonra Planescape: Torment'in yanına gönül rahatlığıyla koyabileceğimiz bir RYO gördük ya...



Minecraft Dungeons
PC, PS4, X-One, Switch
Türü baştan yazmıyor, Minecraft sevenlere keyifli vakit geçirtmeyi amaçlıyor, bunu da büyük oranda başarıyor.

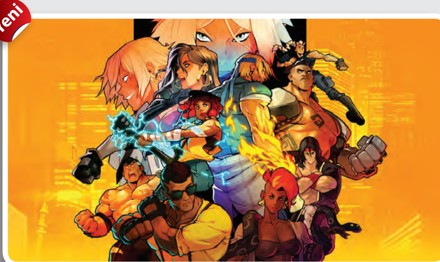


Yes, Your Grace
PC
Kısa ve içten bir RYO oynamak isteyenler bu gizli cevheri aman ha es geçmesin.



Star Wars: KOTOR II - The Sith Lords
PC, Xbox
Streets of Rage'i görünce umutlandık (umutlanacak yer arıyoruz). Hadi be Disney be, hadi lütfen be... 3 be...

AKSİYON

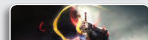


STREETS OF RAGE 4
PC, PS4, X-ONE, SWITCH

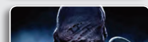
1991, 1992 ve 1994 yıllarında çıkan üç oyunun ardından dördüncü oyunun çıkış yılı 2020! Yani eğer beklediğiniz bir devam oyunu varsa umudunuzu kaybetmeyin! Streets of Rage 4 gibi serisinin ve zamanının bütün iyi yanlarını yanında getiren bir devam oyununa asla kavuşamayacaksınız diye bir şey yok!



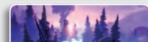
Annie: Last Hope
PC
Tepeden bakmalı Resident Evil olsaydı ancak bu kadar güzel olabilirdi.



Nioh 2
PS4
Japon mitolojisini ve zor oyunları seviyorsanız bayılırsınız. En az ilk oyun kadar sağlam.



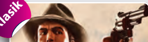
Resident Evil 3
PC, PS4, X-One
O müthiş RE2 yeniden yapımının ardından beklediğimiz bu değildi be Capcom...



Ori and the Will of the Wisps
PC, X-One
Ori'nin dünyasının içinde bulunmak, o müziklerle birlikte oradan oraya koşmak cidden çok güzel, çok başka bir his.



Saints Row: The Third
PC, PS4, X-One, Switch, PS3, 360
Açık dünya aksiyonlarının en kafası kırık serisinin en güzel oyunlarından biri. Remastered versiyonu da yeni çıktı.



Mafia II
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Definitive Edition'ıyla yenilenmiş grafiklere kavuşan oyun hikâyesi ve dönemini yansıtışıyla hâlâ çok etkileyici.

Ghosts 'n Goblins çıktığından beri başka bir şey oynuyor musunuz?

1. *Hele bir bitirebilsem yeni oyunlara geçeceğim ama hayvan gibi zor oyun yapmışlar :(- ESER*
2. *Ben hâlâ Punch-Out'ta Mike Tyson'ı yenmeye çalışıyorum, bir yumrukta deviriyor adam - EMRE S.*
3. *O oyun bitiyor mu ki başkasına geçelim?- ENGİN*
4. *Hiç uğraşamam, River Raid'de gemi patlatmak daha eğlenceli! - ÖMER*
5. *Seneye The Legend of Zelda diye bir şey çıkacakmış ama tutmaz gibi sanki... - M. İHSAN*

Commodore 64 neden Amiga'dan daha iyi?

1. *Abi kaset varken disket ne ya? Ne gereksiz şeyler bunlar. Bu da tutmaz! - M. İHSAN*
2. *Karnem iyi gelirse NES alacaklar bana, Commodore ve Amiga'yı es geçmek zorundayım :(- EMRE S.*
3. *Kafa ayarı! - ENGİN*
4. *Commodore 64 ilk göz ağrısıdır, hem kasetten de vazgeçilmez. - NOYAN*
5. *Disketten bir dakikada yüklenen oyun mu olurmuş! Oyun dediğin teypten yavaş yavaş 5 dakikada yüklenmeli. - ESER*

Sizce gerçekten adaptör ısınıyor mu yoksa bunu annelerimiz mi uydurdu?

1. *Isınıyor, ısınmaz olur mu hiç, yelpazeler ne için icat edildi? - ENGİN*
2. *Adaptörün ısındığını hatırlarım, ısınmanın bir zararını hatırlamam. - NOYAN*
3. *Ben adaptörü arada bir çelik tencerenin içine koyuyordum hararetini alsın diye. - ESER*
4. *Gerçekten ısınıyor bence, değişik bir koku geliyor zaten. - EMRE S.*
5. *Ben adaptör yalanını çoktan çözdüm. Bizimkiler şalteri indiriyor direkt :'(- M. İHSAN*

STRATEJİ

Gears Tactics
PC
Microsoft'un Gears serisini XCOM'laştırdığı bu deneme tahmin ettiğimizden de daha başarılı olmuş.

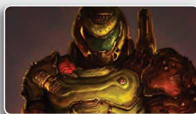
XCOM: Chimera Squad
PC
Firaxis, XCOM 3 için kendini yakacak oyuncuları hiç fena olmayan bir yan oyunla bir süre daha hayatta tutmayı başarıyor.

Wintermoor Tactics Club
PC
Büyücülük okulundaki kulübümüzü korumak için taktiksel kartopu savaşlarına girdiğimiz, nispeten basit ama çok sempatik bir oyun.

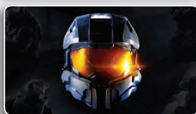
Iron Danger
PC
Geleceği görüyor, düşmanların yapacağı hamlelere göre hareket ediyoruz. Uzun zamandır gördüğümüz en orijinal stratejilerden biri.

Heroes of Might & Magic IV
PC
Ah ah, çok hakkı yendi bu oyunun. Tamam bir 3 değildi ama derinliğiyle, özgün fikirleriyle o da klasik olarak anılmayı hak ediyor.

FPS



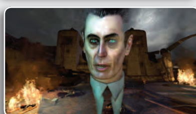
Doom: Eternal
PC, PS4, X-One
Zebani olmak için güzel bir gün değil... Gücün, sertliğin, gazın oyunu Doom geri döndü, hem de çok feci geri döndü!



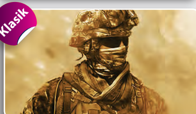
Halo: The Master Chief Collection
PC, X-One
İster uzun süreli hayranı olun, ister yeni tanışıyor olun; Halo'nun neden FPS türünü tanımlayan oyunlardan biri olduğunu gösteriyor.



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Çok iyi olmasa da çok kötü de olmayan DLC'leriyle, ve de Mayhem 2.0 güncellemesiyle iyi bir noktaya ulaştı.



Black Mesa
PC
İlk Half-Life'ın uzun süre önce oyuncular tarafından yapılmaya başlanan, Valve destekli yeniden yapımı nihayet çıktı! Yumulun!

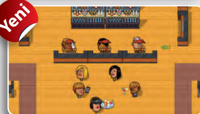


Call of Duty: Modern Warfare 2
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Yeni çıkan Campaign Remastered sürümü sayesinde CoD serisinin en iyi hikâyelerinden birini süper grafiklerle tecrübe edebilirsiniz.

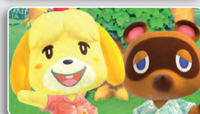
DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



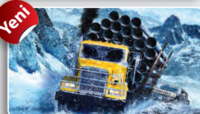
Mortal Kombat 11: Aftermath
PC, PS4, X-One, Switch
Aslına bakarsanız Aftermath'in öyle çok övülecek bir tarafı yok ama MK11 seviyorsanız yine de güle oynaya (?) oynarsınız.



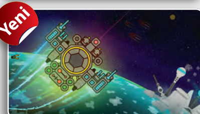
Another Brick in the Mall
PC
Verdiği kontrol özgürlüğüyle takdirimizi kazanan başarılı bir AVM kurup yönetme simülasyonu. Biraz fazla kolay ama.



Animal Crossing: New Horizons
Switch
The Sims gibi, Stardew Valley gibi bir yaşam simülasyonu ama onlardan bile daha huzur dolu!

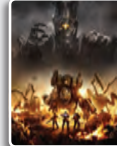


Snowrunner
PC, PS4, X-One
Zorlu arazide yük taşımanın ne kadar keyifli olduğunun ispatı Spintires/Mudrunner serisinin yeni üyesi.

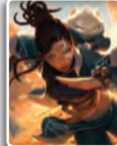


Nimbatus
PC
Uzay drone'u yapma simülasyonu. Hikâyesi falan pek parlak değil ama asıl görevini iyi yerine getiriyor; drone yapmak çok zevkli.

AYIN ALTIN OYUNLARI



GEARS TACTICS



LEGENDS OF RUNETERRA



STREETS OF RAGE 4

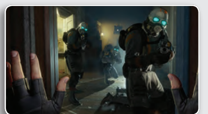
ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Bir yaz ayında iki AAA oyun birden mi? Kafanıza Buda heykeli mi düştü ey yapımcılar?

Haziran '20	
Valorant	2 Haziran
Command & Conquer Remastered Col.	5 Haziran
The Hand of Glory	9 Haziran
1917 Project Helios	9 Haziran
Beyond Blue	11 Haziran
Desperados III	16 Haziran
Disintegration	16 Haziran
Waking	18 Haziran
The Last of Us - Part II	19 Haziran
Ys: Memories of Celceta Remastered	19 Haziran
Ninjala	24 Haziran
Brigandine: The Legend of Runersia	25 Haziran
Temmuz '20	
Trackmania	1 Temmuz
Marvel's Iron Man VR	3 Temmuz
Deadly Premonition 2	10 Temmuz
F1 2020	10 Temmuz
Ghost of Tsushima	17 Temmuz
Paper Mario: The Origami King	17 Temmuz
Destroy All Humans!	28 Temmuz
Fairy Tail	31 Temmuz
Ağustos '20	
New World	25 Ağustos
Mafia - Definitive Edition	28 Ağustos
Wasteland 3	28 Ağustos
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	28 Ağustos



SANAL GERÇEKLİK



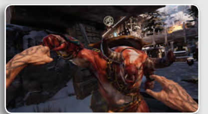
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemezdi , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



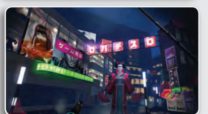
Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
Müthiş ötesi ritim oyunu Beat Saber, VR'ı olan herkesin kütüphanesine eklemesi gerekenlerden.



Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.



Sairento VR
Vive, Rift
VR'da ninja olmak, katanayla robot kesmek kulağa keyifli geliyorsa harika bir oyun. Peki bir hikâyesi yok fakat mekanikleri eğlenceli.

MACERA & BULMACA

Beautiful Desolation
PC
Daha çok ilgiyi hak edenlerde bugün... Hikâyesi, karakterleri, cyberpunk-steampunk karışımı nefis dünyasıyla macera türünün gizli cevherlerinden.

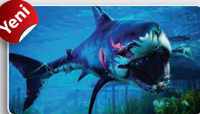
The Pedestrian
PC
Ah şu dünyada tabeladan tabelaya atlayan bir çubuk adam olmak vardı! Sürprizli sonu ve karmaşıklaşan görevleriyle, keyifli bir bulmaca oyunu.

Cloudpunk
PC
Işıl ışıl bir cyberpunk dünyada getir götür yapmak ve insanların hikâyelerine tanık olmak, çok uzun süre olmasa da bir süre zevkli.

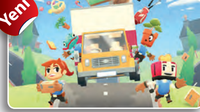
Filament
PC
Tek çözüm içeren, kısıtlayıcı bulmaca oyunlarını pek sevmiyoruz aslında ama özgün mekanikleriyle Filament yine de göz atmaya değer.

Boulder Dash
Atari 8-bit, C64, Amiga, NES...
Puzzle türünün öncülerinden, sürüsüyle devam oyunu ve klonu çıkan, tam bir klasik. Ve dönemindeki çoğu oyun gibi ciddi anlamda zor.

BİR GARİP OYUN



Maneater
PC, PS4, X-One
Bir köpekbalığı olarak hem diğer su canlılarını hem de insanları katlediyorsunuz! Böyle insanın içini ısıtan fikirlerle gelin bize işte!



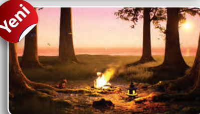
Moving Out
PC, PS4, X-One, Switch
Ev taşımak gibi dünyanın en sıkıcı işlerinden birini dünyanın en eğlenceli işlerinden biri haline getirebiliyorsa biz o oyuna saygı duyarız!



DJMax Respect V
PC
Dünyanın en iyi müzik oyunu serilerinden DJMax ilk kez PC'ye çıkış yaptı. Bu çıkış biraz bug'lı, biraz da pahalı oldu ama olsun...



The Procession to Calvary
PC
"Rönesans tablosu gibi oyun" değil, Rönesans tabloları bu oyunun bizzat kendisi! Monty Python sevenler özellikle bayılır!



Playne
PC
Bildiğimiz anlamda bir oyun değil, daha çok bir meditasyon aracı. Kafayı boşaltıp biraz huzur bulmanızı sağlamayı amaçlıyor.

VİZYON TARİHİ
17/07
2020

TENET

Anlayan beri gelsin

EMRE SÜMER





Zoom için ilk kez yazmıyorum ama ilk kez yazmakta bu kadar zorlanıyorum. Çünkü Nolan bu sefer yeni filmi hakkında o kadar az bilgi verdi, o kadar gizemli hale getirdi ki elimizde tahminlerden başka fazla bir şey yok. Üstelik her yeni detayla da kafalar daha da karışıyor.

Tenet ilk olarak "Merry Go Round" adı altında duyurulduğunda bir ajan filmi olacağı söyleniyordu sadece. Fakat adının Tenet'a dönüşüp ilk fragmanının ortaya çıkmasının ardından aslında öyle olmadığını gördük. Çünkü fragmanlardan gördüğümüz kadarıyla işin içinde bir de "zamanı tersine çevirme" olayı var. İsmi açıklanmayan -ki bunun altında da bir bit yeniği olabilir- baş karakterimiz (John David Washington) anladığım kadarıyla belirli bir alanda ve limitte zamanı geri alabiliyor. Ajanımızın bu yeteneği de 3. Dünya Savaşı'nın önlenmesinde kilit rol oynayacak. Nolan'ın Memento'da yaptıklarını hatırlarsanız bu zamanı tersine çevirme olayıyla da gene aklımızı alacağı kesin.

Peki ne anlama geliyor Tenet? Fark etmiş olabileceğiniz üzere her iki yönden okunduğunda da aynı anlama gelen palindrom bir sözcük Tenet, hatta tarihin ilk palindromlarından. 5 kelimelik Sator karesinin de tam merkezini oluşturuyor ki bunun filmde önemli bir yer tutacağına inanıyorum ben. Çünkü ikinci fragmanın sonunda şöyle deniyor: "Şu an burada olmamız aslında onun (geleceğin) hiç gerçekleşmediği anlamına gelmiyor mu?" Belki de önlemeye çalıştıkları 3. Dünya Savaşı çoktan gerçekleşmiştir ve filmin ortasından itibaren bu hiç var olmaması gereken geleceği geriye sarmaya çalışıyorlardır, kim bilir?

Filmin kafa karıştırıcı bu belirsizliği sizi şaşırtmasın. Keza çekimler boyunca aktörler de senaryo hakkında hayli zorlanmışlar ve Nolan'a sürekli olarak sorular yöneltmişler daha iyi anlayabilmek için. Hatta Robert Pattinson da senaryoyu saatlerce tek başına okuduktan sonra hikâyenin üç film uzunluğunda olduğunu ve filmin bir noktada inanılmaz bir hale geldiğini, neredeyse korkutucu olduğunu söylemiş. Onlar bile böyle düşünüyorsa bizim kafamızın karışmasından daha doğal ne olabilir ki?

Covid-19 salgınına rağmen vizyon tarihinde çok fazla bir oynama olmadan geliyor Tenet. Hatta ülkemizde şu an (daha doğrusu bu yazıyı yazarken) sinemalar kapalı olmasına rağmen Warner Bros. Türkiye tarafından resmî fragmanı da yayınlandı ve film 17 Temmuz'da vizyonda olacak. Gerçi buna pek şaşırmamak lazım, çünkü Nolan'ın şimdiye kadarki en pahalı filmi bu ve doğal olarak beklentiler de hayli büyük. Şahsen virüs korkusunun bile beni sinemaya gitmekten alıkoyabileceğini sanmıyorum.

YÖNETMEN: Christopher Nolan **OYUNCULAR:** John David Washington, Robert Pattinson, Michael Caine

ZAMANI KONTROL ETTİĞİMİZ OYUNLAR

PRINCE OF PERSIA SERİSİ

Üçüncü boyuta geçmeye çalıştığı ilk oyunla sevenlerini üzen Prince of Persia bundan 4 sene sonra Sands of Time'la geri döndüğünde sadece 3. boyutta değil, zaman boyutunda da aklımızı almıştı. Zamanın Kumları sayesinde hata yaptığımızda zamanı geri sarabiliyor, düşmanlar için yavaşlatarak tozumuzu yutturuyor, hatta bazen tamamen durdurarak bütün engelleri aşabiliyorduk.

SUPERHOT

Parolası "zaman sadece siz ilerleyince ilerler" olan bir FPS Superhot. Öyle ki durduğumuz yerde kağnı hızında yaklaşan kurşunları izliyor, istersek yönlerini değiştiriyor, ya da bir anda zamanda sıçrayarak düşmanların burunlarının dibinde bitebiliyorduk. Hatta ilerleyen bölümlerde başka bedenlere geçerek de kaçınılmaz ölümlerden kurtulabiliyorduk. Zamanın efendisi gibi hissettiren bir oyundu.

QUANTUM BREAK

Beklentilerin biraz altında kalan bir oyundu Quantum Break. Jack'le zaman baloncukları kullanarak bunların içinde kalan düşmanlarımız için zamanı durdurabiliyor, Superhot'daki gibi sıçramalar yapabiliyor, kendimizi koruyabilmek için zamanı bükebiliyor, hatta kaçırdığımız detayları yakalayabilmek için geçmişin yankılarını kullanabiliyorduk.

OMAR LITTLE

İnsanın prensipleri olmalıdır

ÖMER AKDAĞ

Baltimore tehlikeli bir yer. Köşe başlarındaki sayısız torbacısıyla uyuşturucu ticareti bu şehrin can damarı. Ticaretinin başındaki baronlar şehrin kaosa sürüklenmemesi ve para akışının yavaşlamaması için kendi kendilerine kurallar belirlese de bu kadar pisliğin döndüğü bir yerde bol bol anlaşmazlık çıkması da kaçınılmaz, dolayısıyla faili meçhul cinayetler günlük hayatın bir parçası. Polisler deseniz sınırlı işgücü ve kaynak, yavaş ilerleyen bürokrasi ve tepeden tırnağa yozlaşmışlık gibi sebeplerle bir derece etkili.

Bu şehirde yıllardır uyuşturucu tacirlerinin parasını çalan, adamlarını öldüren, "oyun"un içindekilerin en iyimser tahminle yarısının, daha gerçekçi bir tahminle %99'unun ölmesini can-ı gönülden istediği, öte yandan başlarına sardığı bir sürü faili meçhul ceset yüzünden polislerin de nefret ettiği bir adam hayatta kalamaz doğal olarak. Omar Little değilseniz.

The Wire çılgın kovalamacaların yaşandığı, insanların dramatik müzikler ve gözyaşları içinde öldüğü, intikam peşindeki öfkeli karakterlerin silahına sarıldığı falan bir suç dizisi değil. Dibine kadar gerçekçidir The Wire, bir şeyler olur, birileri değişmeye çalışır, kimi bunu başarır -iyi veya kötü yönde-, ama hayat yine her zamanki gibi devam eder çünkü asıl sorun kurumlardır; belediye, polis, okul, basın... Kimse ne kadar güçlü, ne kadar iyi niyetli olursa olsun bu kurumları, sistemi değiştiremez ve herkesin eli kurumların pisliğine az veya çok bulaşır. Yine, Omar Little değilseniz.

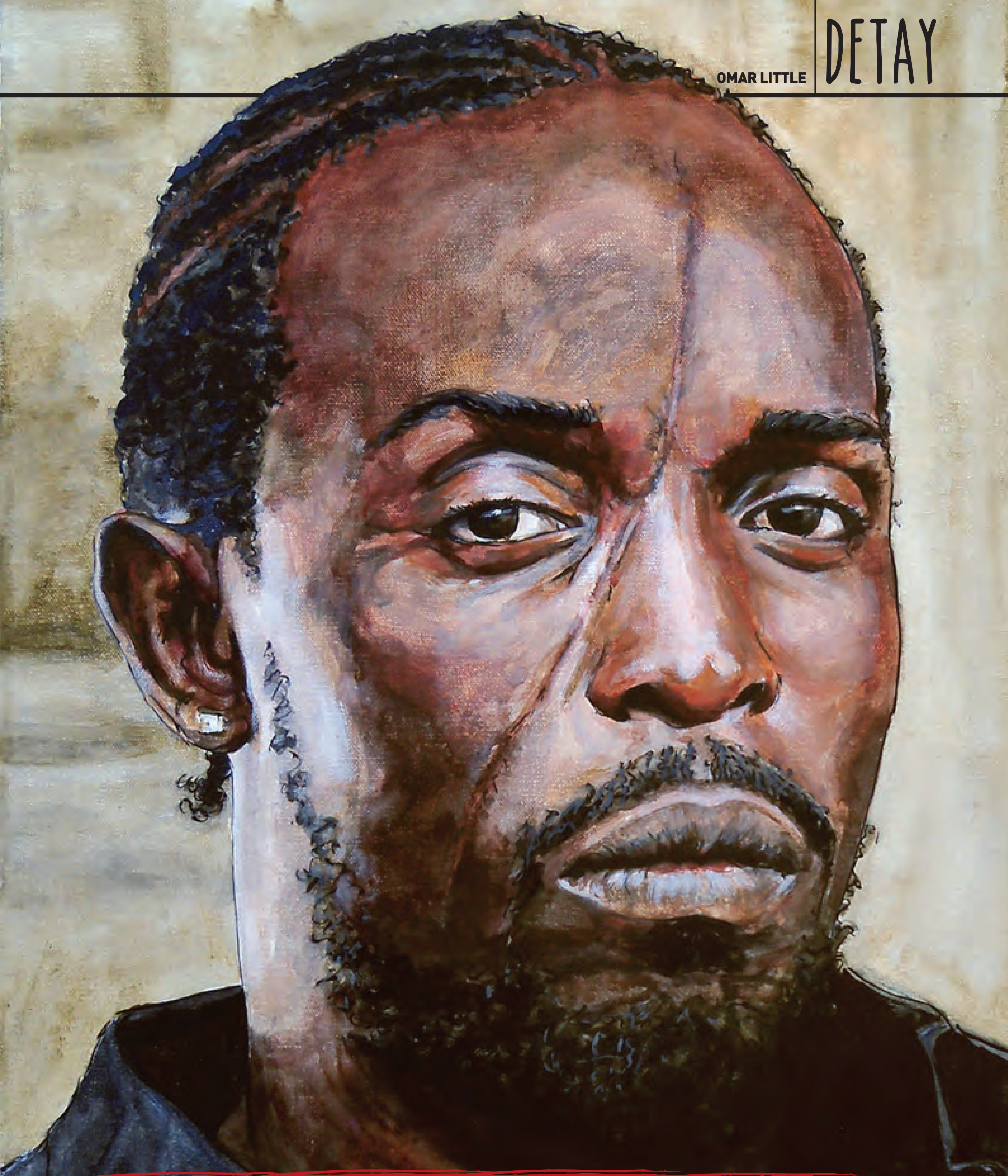
Bu gerçekçi hikâyede bir süper kahramana en yakın şeydir Omar Little. Çünkü hiçbir kuruma, hiçbir organizasyona bağlı değildir, ne onları değiştirmeye çalışır ne de onların onu değiştirmesine izin verir. Özgürdür Omar, The Wire'daki başka hiç kimsenin umamayacağı kadar hem de. Evet bu özgürlüğünün bedelini birçok yakınının ölümüyle ödemek zorunda kalmıştır ancak bu hem onun hem de çevresindekilerin en başından beri göze aldığı bir şeydir zaten.

Uzun pardösüsünün altında gezdirdiği pompalı tüfeği, üzerinden eksik etmediği çelik yeleği, yaralı yüzüyle, sokakta ıslık çala çala, salına salına gezer Omar. O meşhur ıslığı duyulur duyulmaz mahalledeki torbacılar "Omar geliyor!" diye bağıra bağıra, üstlerini başlarını yırta yırta ne delik bulurlarsa içine girip saklanırlar, kapılarına dayanırsa ellerinde ne mal varsa seve seve verirler (öte yandan mahallenin çocukları onu idolleştirir, aralarında "Omarcılık" oynarlar). Saldırıya uğramakmış, vurulmakmış, "Omar korkmaz" (kendinden bahsederken "ben" demez de "Omar" der hatta, öyle de bir tuhaf adamdır). Çetelerin hem mallarını hem paralarını çalar ama bunlarda gözü yoktur aslında, bazen parayı etrafa dağıtır, bazen düşünmeden yakar.

Ama tabii Omar'daki deli cesareti olsa da adam deli değil, bunca yıldır ülkenin en tehlikeli şehirlerinden birinde Robin Hood'luk yaparak hayatta kalmak beyin de ister. Sabırlı ve sinsidir de Omar, gözüne kestirdiği hedefi gerekirse haftalarca gizli gizli gözetler, en uygun anı kollayarak ona göre hamle yapar. Tanık olarak gittiği mahkemede "işi uyuşturucu tacirlerinin malını çalmak olan bir adam sokaklarda bunca yıl nasıl hayatta kalır?" sorusuna "bilmem, günbegün herhalde" diye yanıt vermişti. Bir yandan kurnaz ama bir yandan umursamaz karakterini çok güzel özetliyor.

Omar güçlü, korkulan, özgür bir karakter ancak o aynı zamanda içten içe hassas ve de en önemlisi kendi kuralları, prensipleri olan biri. Örneğin pazar günleri "çalışmaz", hatta bir pazar günü büyükannesini kiliseye götürürken saldırıya uğramıştı ve öfkeden delirmişti. Oyunun içindekiler de kurallara uymalıydı neticede. Veya mesela herkesin her cümlede küfrettiği bir dizi The Wire. Omar küfür de etmez. En önemlisi de "oyunu yanlış oynayanlara" karşı son derece acımasızdır ancak oyunun dışında olanlara asla zarar vermez. Hatta bu tip bir suç üzerine yıkıldığında polisler ona ve onun prensiplerine aşina olduklarından buna inanmamış, çok istekli bir şekilde olmasa da ona yardım etmişlerdir. Gay olması da işin başka bir yüzü. Olabildiğine maço, maskülen bir şehir Baltimore, Omar da tabii hiçbir şeyi saklamadığı gibi gay olduğunu da saklamaz çünkü insanların ne diyeceği umurunda değildir. Arkasından istediklerini desinler, Omar kafalarına silahı dayadığı zaman hepsi altına yapmamaya çalışacaktır neticede. Bu şehirde bir gay'e saygı ve korku beslenmesini beklemezsiniz. O kişi Omar Little değilse.

The Wire'da izleyicinin içten içe tezahürat edeceği, destekleyeceği bir karakter varsa o Omar'dır. İstediği kadar hırsız ve katil olsun, önemli değil.



• Yüzündeki façanın hikâyesi anlatılmıyor. Tek bildiğimiz yarasını 9 yaşından önce aldığı.
• Omar'ın ünlü ıslığı The Farmer in the Dell isminde bir çocuk şarkısından.
• DVD ekstralarının içinde çocukluğunu gösteren 1 buçuk dakikalık bir bölüm var. Abisi ve abisinin bir arkadaşıyla yaşlı bir adamı soyuyorlar ancak bu Omar'ın içine sinmiyor ve diğer ikisinden parayı zorla geri alıp adama geri veriyor.
• Omar Little karakteri birkaç gerçek insandan ilham alınarak yazılmış. Bunların en önemlisi de gerçekten de zamanında uyuşturucu ticaretine çomak sokan bir adam olan Donnie Andrews. Kendisi uzun yıllar hapis yaptıktan sonra suç karşıtı söylemler veren birine dönüşüyor. Hatta kendisi dizide yan bir rolde yer alıyor ve Omar'a yardımcı oluyor.
• Omar liseye gitmiş ama üst düzey bir eğitimi yok, zekâsını sokaklarda sivriltmiş. Yine de Yunan mitolojisine özel bir sevgisi var, ki Baltimore'lu gençler arasında Yunan mitolojisi enteresan derecede popülermiş zaten gerçekte de.
• Omar, aktör Michael K. Williams'ın en ünlü rolü ama kendisini Broadwalk Empire, When They See Us, 12 Years a Slave, Assassin's Creed gibi yapımlardan da tanıyor olabilirsiniz.

ALT DOSYA

HARİTA KÖŞELERİNDEN HAZİNE YIĞINLARINA EJDERHA

YAZI CAN ARABACI



İLLÜSTRASYONLAR EREN ERYÜREKLİ

"EJDERHALAR HAKKINDA OKUMAK BAŞKA, ONLAR-LA YÜZYÜZE GELMEK BAŞKA ŞEYDİR."

URSULA K. LE GUIN,
A WIZARD OF EARTHSEA

FAFNIR

EVREĞEN

Gözümüzü kapatıp "ejderha" deyince aklımızda uyanan imgeyi anlatmamızı isteyecek olsalar muhtemelen birçoğumuz benzer bir tarifte bulunuruz: Pullu derisi ve görkemli kanatları olan, ağzından ateş saçan devasa, ihtişamlı bir canavar...

Günümüzde nispeten yaygın olarak akla gelen ejderha algısı bu şekilde olsa da bu algı büyük ölçüde Avrupa'ya ait. Oysa ejderhaların tarihteki ilk ayak izlerine baktığımızda çeşitli kültürlerin mitolojilerine rastlıyoruz. Mitolojik anlamda çok zengin olan Mezopotamya ve Türk mitleri de buna istisna değil.

Öncelikle işin biraz etimolojisine girelim: "Ejderha" çok uzun süredir dilimizde yeri olan bir kelime. İzini sürmeye kalkarsak Âşık Paşa'nın Garib-name'sine (1330) ve Dede Korkut'a kadar yolumuz var. Farsçadaki "aji-dahāk", yani "Yılan-Kral Dahak"tan evrilerek dilimize girmiş.

Daha da gerilere gittiğimizde Türk mitolojisindeki **"Evreğen"**lere rastlıyoruz. Dünyanın ejderhalar tarafından "evrildiğini" yani çevrildiğini düşünen eski Türkler bu ejderhalara da "eviren" derlerdi. Zamanla "i" harfi aradan düşmüş ve bugün kâinat anlamında kullandığımız "evren" kelimesi de buradan türemiş.

Ejderhalar ilk başlarda bereket ve gücü sembolize eden iyi varlıklar olarak tasvir edilseler de daha sonraları kötülüğün ve ölümün simgesi olarak da görülmeye başlamışlar. Türk mitolojisinde özellikle de Altay inançlarında farklı tasvirlerine rastlamak mümkün. Birbirleriyle dokuz yıl boyunca savaşmış (ve görünümleri Yin-Yang sembolünü andıran) **Bükrek** (iyi) ve **Sangal** (kötü) adındaki iki ejderhaya; Yelbegen adındaki üç, yedi ya da 12 başlı olan, güneş ve ay gibi gök cisimlerini yediğine inanılan varyasyonlara rastlanabilir. Bugün Bergama müzesine gidecek

APEP

olursanız Babil mitolojisinde geçen arka ayakları kartal, ön pençeleri aslan pençesine benzeyen uzun boyunlu ve boynuzlu bir ejderha türü olan Muşuşu/Sirruş'un bir kabartmasını görebilirsiniz.

Gelelim diğer mitolojilere: Antik Mısır inancında Ra'nın düşmanı olan devasa yılan **Apep** (Apophis olarak da bilinir), Musevi inancında Baal Hadad tarafından mağlup edilen deniz canavarı Lotan, Yunan mitolojisinde kendi kuyruğunu yutan sürüngen Ouroboros, İskandinav mitolojisinde geçen Dünya Yılanı Jörmungandr, Yggdrasil'in köklerini kemiren Níðhöggr (Nidhogg), cüce kralı Hreidmar'ın lanete uğrayıp ejderhaya dönüşmüş oğlu **Fafnir**... Bu koca sürüngenlerin hepsi farklı kültürlerin gözünden ejderha tasvirleri aslında.

Bu noktada **Loong** ya da Lung olarak da bilinen Çin ejderhasının başını çektiği oryantal ejderhalara ayrı bir paragraf açmak gerek. Kanatlı, zalim ve kötü Avrupai ejderha algısından farklı olarak bu türden ejderhaların bilge, müşfik ve yardımsever olduğuna inanılırdı. Genellikle kanatsızdırlar; bazen kaplumbağa ve balık gibi farklı formlarda tasvir edildikleri de görülür ve genellikle bolluk, bereket, iyi talihle birlikte anılırlardı. Coğrafi olarak yakınlıkları da düşünülürse Bükrek ve daha nice kanatsız, iyi ve bilge ejderhanın temelinin aslında Çin ejderhalarına dayandığını kes-

ASİL EJDERHALARIN DOSTLARI YOKTUR. SAHİP OLDUKLARI ONA EN YAKIN ŞEY HALEN HAYATTAKİ HASIMLARIDIR.

TERRY PRATCHETT,
GUARDS! GUARDS!



BÜKREK & SANGAL

> GÖKYÜZÜ HAYAL KURABİLSEYDİ EJDERHALARIN HAYALİNİ KURARDI.
>
> ILONA ANDREWS, FATE'S EDGE

QUETZALCOATL

tirmek çok da güç değil. Benzer koruyucu, kollayıcı ve bilgelik nitelikleri Çin'den çok uzakta Inka uygarlığında tapınılan **Quetzalcoatl**'da da görülür.

ATEŞ OLMAYAN YERDEN DUMAN ÇIKMAZ, DEMEK Kİ YAKMIŞLAR BİR YERLERİ

Kadim zamanlarda haritaların bilinmeyen ya da çok tehlikeli kısımlarını "Hic sunt Dracones" yani "Here be dragons" ("Buralar hep ejderha") diye işaretlediklerine göre ejderhalar gerçekten var olmuş olabilir mi? Pek muhtemel değil. Zira eski Yunanlıların da mamut fosillerindeki hortum deliğini "Aa, burada kocaman göz deliği var. Biz buna Tepegöz diyelim!" diye yorumladığı düşünülürse ejderha mitinin doğuşunun da Mezozoik Döneme, yani dinozorlara dayanıyor olması çok daha olası (en azından bir ejderha fosili bulunana kadar).

Öte yandan günümüzde popüler kültüre girmiş olan ejderha imajına bakacak olursak teşekkür etmemiz gereken isim çok yüksek ihtimalle J.R.R. Tolkien. Orta Dünya'yı yaratırken İskandinav mitolojisinden bolca ilham alan Tolkien, The Hobbit romanındaki kırmızı/altın ejderha Smaug'la bir fantezi mihenk taşı yaratmış oldu desek yanılmayız. Sonrasında gelen çoğu fantezi romanı ve Zindanlar ve Ejderhalar gibi diğer popüler kültür öncülleri hep benzer kalıpları kullandı; böylece hazine istifleyen ve o hazinelerin tepesine kurulan, ateş ve ölümün inkarnasyonu ejderha imajı yavaş yavaş hepimizin zihnine yerleşti.

Bugün artık her türlü medyada (aynı farklı mitolojilerde olduğu gibi) bin bir farklı ejderha tasviri görmek mümkün. Kendi türlerinin özellikle öne çıkan bazı örneklerine göz atmadan önce hepsi için geçerli olan mühim bir ipucunu da hatırlatmadan geçmek istemiyorum:

Asla uyuyan bir ejderhayı gıdıklamayın.*

LOONG

**"Draco Dormiens Nunquam Titillandus", Latince Hogwarts mottosunun çevirisi*

OYUNLARDAN EJDERHALAR

BAHAMUT (FINAL FANTASY)

Bahamut aslen Arap mitolojisinde bir su ejderhası olarak geçer ve zaman zaman balık formunda resmedildiği olur. İslamiyet öncesi bazı Arap inanışlarında Dünya'nın Bahamut'un sırtında duran bir öküz tarafından taşındığına inanılırdı. Aynı zamanda Unutulmuş Diyarlar'da Tiamat'ın düşmanı olan iyi, platin bir ejderha tanrı olarak da geçer. Ancak bizim mercek altına alacağımız Bahamut bunların ikisi de değil.

Final Fantasy serisinin neredeyse her oyununda bulunan ve serinin en ikonik, güçlü karakterlerinden biri olan Bahamut, aynı zamanda "Ejderhaların Kralı" olarak da bilinir.

Bahamut genel olarak ölümcül bir düşman olsa da özellikle dikkat etmeniz gereken saldırısı kısa bir geri sayım sonunda atacağı Megaflare olmalı. Hele ki Final Fantasy VII Remake'i Hard'da oynuyorsanız Manawall kullanarak kendinizi korumaya almazsanız tüm karakterlerinize tek atması işten bile değil. Bu yetmezmiş gibi canı yarıya düşünce yanına bir de Ifrit çağırma huyu var. Ifrit'le Megaflare'in üst üste denk gelmemesine dikkat etmeye çalışın, kurtarması kolay olmuyor.

Kendisini VR ortamında yendikten sonra çeşitli boss'lara karşı yanınıza çağırmak güzel oluyor ama. Karşınızda olmasındansa arkanızda olmasını isteyeceğiniz türden bir ejderha kendisi.

ADRA DRAGON (PILLARS OF ETERNITY)

Caed Nua'nın altındaki tünellerde başınıza bela olan adra animat'ları hatırlıyor musunuz? Animancer'ların adra kristallerinden yapılmış zırhları, içlerine güçlü ruhlar yerleştirmek suretiyle canlandırmasından oluşan bu gardiyanlar elinizdeki silahların çoğuna karşı dayanıklı oluşlarıyla muhtemelen birçoğunuza zor anlar yaşatmıştır.

Ancak tünelin en derinliklerinde sizi animat'lardan çok daha beter bir varlık bekliyordu: Adra ejderhası Sefyra. Tünelin katları boyunca karşınıza çıkan adra heykelini asırlar boyunca kemirerek semiren, vücudu adra kaplı bu ejderha boyutu nedeniyle yeryüzüne çıkamıyordu. O yüzden serbest kalmasına yardım etmeniz için bir anlaşma öneriyordu. Kabul etmezseniz Eora üzerindeki en kadim ve güçlü varlıklardan biriyle savaşa girişmiş buluyordunuz kendinizi.

Sefyra, kafadan çarpışmaya girerseniz bütün grubunuzu saniyeler içerisinde yok edebilecek güçte olduğundan ona karşı en iyi şansınız büyüyle yanınıza çağırdığınız yaratıkları öne sürüp onu oyalamak ve elinizdeki en sağlam büyülerin adra'dan derisini aşmasını ummak. Maelstrom büyüsünü parşömene kaydedebilecek seviyedeyseniz öncesinde kenara bolca Maelstrom parşömeni istiflemek akıllıca olabilir mesela...

KOHRYU (SHIN MIGAMI TENSEI)

P5'te Hierophant Arcana'nın en güçlü personası olan altın ejderha Kohryu'yu çağırmak biraz zahmetli; Genbu, Seiryu, Suzaku ve Byakko personalarını toplayıp birleştirmeniz gerekiyor. Ancak psişik güçleri inanılmaz. Pyscho Force yeteneğini öğrenebilen dört personadan birisi ve zayıf iradeli düşmanların korkulu rüyası!

FATALIS (MONSTER HUNTER)

Eh ejderha dosyası yapıp da Monster Hunter'dan bahsetmemek olmaz. Hangisinden bahsetsem diye düşünürken epey zorlandım zira Elder Dragon diye tabir edilen ejderhaların hemen hepsi çok kudretli ve özel varlıklar ama Fatalis dediğimizde olayın rengi biraz değişiyor. Fatalis her yönüyle korkunç bir ejderha. Bir kere gözleri kristalden ve zırhını her öldürdüğü düşmanı eritip kendine katarak daha da güçlendiriyor. Alevli nefesinin yanında 6 boynuzundan atabildiği ejderha elementli saldırısını da görenin uzun yaşadığı söylenmez. Bu kara pullu ejderin boynunda ve alt çenesinde bulunan yeleleri ona bir haşmet katarken bir şekilde onu öldürüp kalıntılarından silah veya zırh yaparsanız da Fatalis'in ruhunun halen bu silahın içinde yaşadığını ve öldürme arzusuyla dolu olduğunu hissedebilirsiniz. Denir ki; dünya henüz var olmuşken çıkan ilk savaşta köleleştirilmiş bir Fatalis, kuyruğunun bir darbesiyle dağları ve kıtaları ikiye ayırmış, coğrafyayı değiştirmiştir. Kendisi henüz MH World semalarına teşrif etmedi fakat o gün geldiğinde avcıların bu kadim canavara karşı çok zorlanacağı da bir gerçek.
- Eren

ARCH-DEMON (DRAGON AGE)

Efsanelere göre Theodaslıların "eski tanrılar" olarak andığı ejderhalar zamanında büyüyü fanilere ilk öğretenlermiş. Yeryüzünün derinliklerinde uykuya dalmışlar ancak aralarından bazıları zaman içerisinde darkspawn adındaki mahlukatlar tarafından bulunup yozlaştırılmışlar. Yüzeyi istila etmeye çalışan darkspawn ordularının başına geçen bu ejderhalar "Archdemon" olarak bilinmeye başlanmış.

Kendilerini çok nadiren gösteren ve neredeyse ölümsüz olan bu ejderhaların bedeni bir şekilde yok edilirse eski tanrının ruhu en yakındaki yozlaşmış canlıya geçiş yapar. Grey Warden'lar da bu yüzden darkspawn kanı içerek kendilerini yozlaştırır ve Archdemon'ın ruhunu kendi bedenlerine hapsederek kendilerini feda ederler.

DEATHWING (WORLD OF WARCRAFT)

Bir zamanlar Azeroth'un koruyucu ejderhalarından biriyken Old God fısıltılarıyla deliren Neltharion kendine Deathwing adını vererek ölümün ve yıkımın inkarnasyonu hâline gelmişti. Kardeşlerini kandırıp onların gücünü çaldıktan sonra elde ettiği güç o kadar büyüktü ki bedeni bu gücü zapt edemeyip parçalanmaya başladığında vücudunu metal levhalardan yaptırdığı bir zırhla bir arada tutmaya çalıştı.

Kimi zaman direkt kaba güçle kimi zamansa daha kurnazca, şekil değiştirip düşmanlarının arasına sızarak planlarını işleme koyan Deathwing, en nihayetinde gezegeni darmaduman eden bir Âfet'e sebep oldu.

Anlatılan hikâyelere göre birlik olan Azerothlu kahramanlar, Deathwing'e karşı koyabilmek için ejderhanın sırtına çıkıp metal levhaları sökmek zorunda kalmışlar. Kendini içten içe tüketen güç bile Deathwing'i durduramamış; Maelstrom diye bilinen girdabın ortasına düşen Deathwing, Old God N'Zoth'un yardımlarıyla daha da güçlenip iyice grotesk bir mutasyona uğrayarak rakiplerine karşı koymaya çalışsa da diğer bütün ejderhaların kendi güçlerini feda etmesiyle yenilgiye uğratılmış.

BAŞKA...

Ancalagon the Black (Legendarium / Silmarillion) • **Glaurung** (Legendarium / Silmarillion) • **Smaug** (The Hobbit) • **Viserion, Drogon, Rhaegal** (A Song of Ice and Fire) • **Acnologia, Igneel** (Fairy Tail) • **Toothless** (How to Train Your Dragon) • **Tiamat** (Dungeons and Dragons) • **Alduin** (The Elder Scrolls V: Skyrim) • **Grima** (Fire Emblem: Awakening) • **Seath the Scaleless** (Dark Souls) • **Tathamet, Trag'Oul** (Diablo) • **Ur Dragon** (Dragon's Dogma) • **Firkraag, Nizidramanii'yt, Abazigal, Thaxll'ssillyia** (Baldur's Gate) • **Villentretenmerth** (The Witcher) • **Maleficent** (çeşitli Disney filmleri ve Kingdom Hearts) • **Onaga** (Mortal Kombat) • **Shenron** (Dragon Ball) • **Icingdeath** (The Legend of Drizzt) • **Pyrite** (Dragonlance / The Death Gate Cycle)

MUTLAKA İZLEYİN

C. SERPİL ULUTÜRK

YÖNETMEN: Leigh Whannell · OYUNCULAR: Elisabeth Moss, Oliver Jackson–Cohen, Storm Reid · IMDB NOTU: 7.1

THE INVISIBLE MAN

Beni öldürmeyen şey en azından korkutmalı

İsmine aldanıp süper kahramanların uçup kaçtığı bir aksiyon şelalesi beklemeyin, The Invisible Man esaslı bir gerilim filmi. Filmin görünmez adamı Adrian Griffin de bu özelliğini uzak galaksilerden kopup gelen bir meteor parçasını ısırdığı için değil, bileğinin hakkıyla kazanan bir mucit. Takıntılı, kötü ruhlu, sadist, narsist bir mucit.

The Invisible Man, bu adamın her türlü baskısına maruz kalan eşi Cecilia'nın evden kaçışı ve ardından Adrian'ın intihar etmesiyle başlıyor. Psikolojisi altüst durumdaki Cecilia her türlü kanıt ortada olmasına rağmen bir türlü eski kocasının gerçekten öldüğüne ikna olmuyor ve bir anlamda Adrian'ın hayaletiyle tehlikeli bir saklambaç oyunu oynamaya başlıyor... Bu noktadan itibaren kameranın peşine taktığı seyirci de boş koridorlarda, ışığın az düştüğü gölgeli köşelerde, hiçbir hareketin olmadığı bomboş odalarda nefesini tutarak Adrian'ın izlerini aramaya koyuluyor... Filmi etkileyici yapan kısım da burası. Cecilia'nın evhamına mı ortak oluyorsunuz yoksa gerçekten Adrian görünmezlik tulumunu giyip geldi mi bilemiyorsunuz. Doğru kurulmuş atmosfer sayesinde her şeyin sabit durduğu, hiçbir sesin bile olmadığı bir köşeye uzun uzun bakarken yüreğiniz yerinden oynuyor.

Elma dersem çık!

Doğru tahmin ettiniz, son derece durağan bir film The Invisible Man. Sonlara doğru ufaktan açılsa da eğer kısık ateşte ufak ufak demlenen bu tür hikâyeler sizi germiyorsa, sonuna gelmeden uyuyup kalabilirsiniz. Dudak uçuklatacak sahneler ve onları besleyen her şey aslında oradaymış da biz göremeden ayıklanmış sanki filmden. "Hiçbir şey"in dehşetini duymamız istenmiş. Bunun da herkese göre olmadığı aşikâr.

Cecilia'yı canlandıran Elisabeth Moss'un oyunculuğunda bile kendini gösteriyor bu sadelik. Moss'un ne yaşadığını nefes alıp verişinden, gözlerine yerleşmiş ve bir daha çıkmayacak gibi duran tedirginlikten, en mutlu anında bile doğru düzgün çıkmayan, titreyen, fısıldayan sesinden anlamamız gerekiyor. Anlatmaya başladığında kendisine inanan bir tane insan çıkmadığı, üstüne daha beter delirdiğine inanıldığı için tek başına hareket ediyor. O tek başına kaldıkça da biz olayları mı izliyoruz Cecilia'nın halüsinasyonlarını mı, bilemiyoruz.

Aslında senaryonun içerdiği mantık hataları The Invisible Man'i durmak istediği yerden biraz savurmuş, olası bir yakın gelecek kâbusu anlatmak isterken hafiften fantastik hikâye sınırına girmesine yol açmış. Nelerin mantıksız olduğunu burada tartışmaya açamıyorum tabii ama izlerken bu kısımlar gözünüze batmazsa zaten sorun yok. Ama baktınız inandırıcı olmaktan çıkıyor, o noktada da sorular sormak yerine korkunun metalik tadına odaklanabilirsiniz. Tüm atmosferi baltalayacak kadar büyük açıklar bırakmıyor yani film, merak etmeyin.

The Invisible Man bir uyarlama değil ama aynı isimli H. G. Wells romanının temelini kullanıyor. Yani teknolojiyi kullanarak bir görünmezlik formülü bulan kötücül bir adamla başlıyor her şey. Filmin yönetmeni Leigh Whannell (ki kendisini Saw'dan, Upgrade'den, The Insidious'tan biliyormuşuz, ben buraya yazana kadar bakmamıştım) hikâyenin de yazarı olarak geçiyor, uyarlama olduğuna dair herhangi bir işaret görmedim.

EDİTÖRÜN NOTU: Büyük korkulara alışmış bir seyirciye yaprak kıpırdamayan bir atmosferle meydan okumak takdir edilesi. ★★★★☆

YÖNETMEN: Autumn de Wilde OYUNCULAR: Anya Taylor–Joy, Johnny Flynn, Mia Goth IMDb NOTU: 6,8



EMMA

Ben böyle dönem filmlerini çok severim. Kıyafetler olsun, dekor olsun... Çok büyük emek veriliyor bu tür yapımlarda ve gerçekten izlemesi de bir o kadar keyifli oluyor bence. Emma bu konuda gayet iyi, her şey harika görünüyor. Kostümler, çekimler, seçilen lokasyonlar falan, gerçekten hakkını vermek lazım. Göze hitap eden, renkli bir film.

Ama. Burada büyük bir ama var. Gerek konunun işlenişi, gerek senaryo, gerek ekran kimyası bakımından çok eksik buldum Emma'yı. Çok daha iyi bir yapım bekliyordum belki, hevesim kursağımda kaldı gibi oldu. Anya Taylor-Joy ve Johnny Flynn sanki okul müsameresi oynuyor gibi geldi bana. Ayrıca gereksiz bir geçiş sahnesi bolluğu var. Evet dekor harika kardeşim ama boş boş koridorda yürüme sahnesi bir tane olsa yetmez mi? Bazı yan karakterler de derinlikten uzak, kendilerine özgü hiçbir şeyleri yok, standart dönem draması yan karakteri gibi olmuşlar. Neyse, uzun lafın kısası, Jane Austen'in hakkı verilememiş. ■ GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: "Bu dekora çok para harcadık, göstermemiz lazım" sahneleri keşke karakterleri derinleştirmek için kullanılsaymış. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Oz Perkins OYUNCULAR: Sophia Lillis, Samuel Leakey, Alice Krige IMDb NOTU: 5,3

GRETEL & HANSEL

Hayır yanlış yazmadık, filmin adı cidden Gretel & Hansel ve bu yer değiştirmiş isim oyunu için gayet de geçerli sebepler var. Kıtlık zamanında anneleri tarafından evden kovulan (gitmezlerse onları kesip yiyeceğini söylüyor) Hansel ve Gretel'in bilindik ama bir o kadar da yabancı öyküsünü izliyoruz film boyunca. Film büyük kardeş rolündeki Gretel'in meşhur cadının yanına geldikten sonraki olgunlaşma sürecine odaklanmayı seçerek tuhaf bir büyüme öyküsü anlatıyor (zavallım Hansel de yedirilip semirtiliyor bu esnada). Bunu yaparken de her karesi özene bezene yaratılmış harika ve korkunç bir gotik atmosferle sarmalıyor bizi. Yer yer bolca The Cell etkisi aldığım filmin bu buruk atmosferini ve oyunculuklarını ben beğenmiş olsam da Gretel & Hansel kimilerine sıkıcı gelebilir ve kendisinin herkese hitap etmediği de kesin. Çünkü ne tam bir gotik korku filmi ne de tam bir gençlik filmi, öyle iki arada bir derede kaldığı noktalar çok. Ama bu tarz karanlık ve atmosferik bir film izleyesiniz varsa cidden güzel bir seyirlik olacaktır. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Garip, karanlık ve ağır tempolu bir film olsa da izlenmeye değer. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Jason Lei Howden OYUNCULAR: Daniel Radcliffe, Samara Weaving, Rhys Darby, Ned Dennehy IMDb NOTU: 6,3



GUNS AKIMBO

"Abi internet için bir film yapalım! İnternet ne seviyorsa olsun içinde! İnternet meme'leri sever! Koy! İnternet John Wick'teki gibi silahlı çatışmaları sever! Koy! Yersiz espriler? Koy! Badass kız? Koy! Ellerine tabanca çivilenmiş bornoz ve pelüş terlik giyen Daniel Radcliffe? Abooo! Dahiyane! Koy koy!"

Radcliffe'in karakteri işte her gün işe gidip gelen bildiğiniz sıradan bir adam, tek hobisi de internet trollerini trollemek. Bir gün yanlış tiplere çatıyor, bu tipler de onu kaçırıp ellerine tabanca çiviliyorlar ve tüm dünyada yayınlanan bir ölüm oyununa sokuyorlar. Aynen girişte dediğim gibi bolca mermi, bolca patlama, bolca küfür, bolca geyik, bayağı uçmuş kaçmış bir film Guns Akimbo. 9gag vs. seven kafalardansınız kaçınılmaz olarak çok eğleneceksinizdir. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Aksiyon, geyik ve bir sürü internet kültürü göndermesi. ★★★☆☆

● **YÖNETMEN:** Dan Scanlon ● **SESLENDİRENLER:** Tom Holland, Chris Pratt, Julia Louis-Dreyfus ● **IMDb NOTU:** 7.5



ONWARD

Pixar'ın o eski günlerini özlemle anıyorum yalan yok. Yeni animasyonlara kötü demiyorum ama özgünlük ve yaratıcılık yerini kendini tekrar etmeye bırakmış durumda. İşte belki Coco hariç...

Onward'un başrollerinde Tom Holland ve Chriss Pratt'in seslendirdiği iki elf kardeş yer alıyor. Hikâyenin geçtiği dünyada büyü zamanla yerini teknolojiye bırakıyor ve unutulup gidiyor. Elf kardeşlerimiz Ian ve Barley, daha çocukken babalarını kaybetmişler. Ian'ın doğum gününde babasının kardeşlere miras bıraktığı sihirli asa ortaya çıkıyor ve artık bir efsaneye dönüşmüş olan büyünün gerçek olduğunu keşfediyorlar. Üstelik büyü sayesinde babalarıyla 1 gün geçirme şansları var. İki kardeşin babalarıyla bir gün geçirebilmek için doğru şekilde büyü yapmayı öğrenmesi gerekiyor ve bu süreçte macera üstüne macera yaşıyorlar.

Karakterler de, hikâye de pek akılda kalıcı değil. Zaman geçirmek için izlenir, Pixar diye fazla bir beklentiye girmeyin derim. ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: Seri üretim seni de mi bozuyor be Pixar? ★★★☆☆

● **YÖNETMENLER:** Matt Peters, Christina Sotta ● **SESLENDİRENLER:** Roger Cross, Rosario Dawson, Christopher Gorham ● **IMDb NOTU:** 7.9

JUSTICE LEAGUE DARK: APOKOLIPS WAR

The Flashpoint Paradox filmiyle başlayan DC Animasyon Evreni, Justice League Dark: Apokolips War'la son buldu. Kahramanlarımızın DC'nin en büyük kötülerinden biri olan Darkseid tarafından patır patır harcanmasını izlemek de bir hayli keyifliydi.

Animasyon evreni için doyurucu bir son izlediğimizi söyleyebilirim, ancak DC'nin huyunu suyunu bilen biri hikâyenin nereye doğru gittiğini ışık hızında çözebiliyor. Film, Superman'in Darkseid'ın dünyaya bir kez daha musallat olacağını erkenden çözmesi ve Justice League'i bir araya toplayıp savaşı Apolokolips'e götürmesini konu alıyor. Hikâyenin merkezinde bir önceki JL Dark filminde olduğu gibi yine John Constantine yer alıyor. Huysuz İngiliz büyücümüz takımı sırtına alıp taşıyor adeta. ■ YASİN



EDİTÖRÜN NOTU: Hikâyede bazı tutarsızlıklar var ama neyse ki seyir keyfinin önüne geçmiyorlar. ★★★★☆

● **YÖNETMEN:** Jeff Fowler ● **OYUNCULAR:** Ben Schwartz, James Marsden, Jim Carrey ● **IMDb PUANI:** 6.6

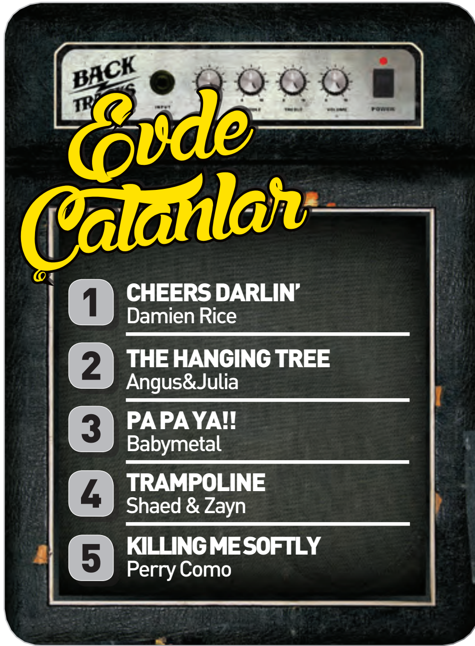


EDİTÖRÜN NOTU: Jim Carrey var, hızlı koşan mavi peluş oyuncak var, e yeter bence! ★★★☆☆

SONIC THE HEDGEHOG

Sonic 2020, zavallım, hepimiz kendisini ilk başta çok kötü görünen Sonic tasarımıyla biliyoruz. Öyle olunca insanlar iyice soğudular filmden, pek kimsenin de pozitif şeyler söyleyesi gelmedi film hakkında gibi hissediyorum. Evet, eleştirmen yorumları pek parlak değil ama zaten böyle yarı CGI çocuk filmlerinin birçoğunun pek iyi değil, bana sorarsanız kimse oturup eğlendiğini itiraf etmek istemiyor ama şahsen ben bayağı eğlendim.

Jim Carrey'den zaten kötü bir performans beklemek mümkün değil. Eggman hem izlemesi keyifli hem de harbi hafiften ürkünç bir karakter olmuş. James Marsden'i de beğendim açıkçası. Bildiğiniz gibi o tepki çeken Sonic tasarımı da düzeltilmişti, o açıdan da bir sorun yok. Yani kısacası oyunlarını sevin sevmeyin fark etmez, önce bir mısır sonra bir Sonic patlatın. ■ GÜLHİS



BETON ORMAN
DUBWISE ANATOLIA



70'lerde Jamaika'da icat olunup günümüzde halen epeyce popüler olan "Dub" türü elektronik müziğe güzel bir katkı da Beton Orman çatısı altında toplanan müzisyenlerden geliyor. Dub türü bass seslerin diğer her şeyi bastırıp yalnızca kulakları değil tüm vücudu titrettiği bir müzik anlayışını kapsıyor, bunun Anadolu ezgileriyle birleşimiyse alışılmadık, ruhani ve aynı zamanda da modern aranjmanlara yol açmış. Ahval ve Şerait, Anadolu Parsı, Duduk Steppa gibi şarkılar bir hayli tanıdık bir hayli de uzak gelecek ama albümün de nasıl akıp gittiğini pek anlamadım ben valla. Öyle de tatlı akan, insanı saran bir hissiyatı var. Grup Ses, Debdebe, Evil Osman gibi underground elektornik kültürünün demirbaşı müzisyenlerin katkı yaptığı albüm son dönemde dinlediğim en farklı işlerden, türü pek sevmeseniz de bir şans verin derim. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Dub kültürünün takip edenlere bulunmaz nimet, diğerlerineyse güzel bir başlangıç. ★★★★☆



TRIVIUM
WHAT THE DEAD MEN SAY

What the Dead Men Say ilk bakışta başka bir "yanıyoruz , ölüyoruz insanlık tu kaka" albümü gibi gelebilir kulağa ki bir raddeye kadar da öyle. Lakin türden türe organik biçimde akan ama çoğunlukla da sert şarkıların içerisinde gerçek insan duygularını çok net hissedip teninizin karıncalandığını, boğazınızın düğümlendiğini de hissediyorsunuz çoğunlukla. 1990'dan bu yana müzik yapan ve heavy metalin çeşitli türleri arasında sürekli çark eden Trivium bu albümde sevdiği her şeyi iyice bir füzyonlayıp temiz bir prodüksiyon ve anlamlı sözlerle harmanlayarak önümüze sürmüş. Catastrophist, Scattering the Ashes ve The Ones We Leave Behind favorilerim olsa da tüm şarkılar belli bir kalitenin üstünde ve özellikle davul performansı alıp götürmüş albümü. Sert ama hönkürmeyen, tekniği yüksek ama duyguları da öldürmeyen bir albüm olmuş kısaca. Ruhuna kara çalanlara panzehir niteliğinde gelecek olan eseri evinde headbang yapan herkese öneririm. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: "Yıldım bu hayattan" diyenlere cevap yılmış da olsa vazgeçmeyenlerden geliyor. ★★★★☆

BASEBORN
In Perpetual Motion



Bir şeyi çok sevdim mi övme konusunda 10 kaplan gücünde olabiliyorum. Şimdi size Baseborn öveceğim, melodik death metal seviyorsanız ve bu grubu dinlemezseniz bozuşuruz baştan söyleyeyim. Melodik death denince sevdiğiniz grupları aklınıza getirin, Baseborn ve In Perpetual Motion onların Kocaeli versiyonu.

Grup kendisini öyle adlandırmıyor olsa da ben yaptıkları müziğin yer yer blackened melodic death metale kaydığını hissettim (favori müzik türlerimdendir), hatta vokaller Amon Amarth'la Behemoth arasında gidip geliyor falan. İnanılmaz başarılı vokallerle, birbirinden nefis melodilerle, sağlam riff'lerle dolu bir albüm bu. Bir kısaçalar olduğu için 6 şarkı eşliğinde 25 dakika su gibi akıp gidiyor ve daha fazlasını ister halde buluyorsunuz kendinizi. Grubun tüm elemanları birbirinden iyi iş çıkarmış ve son şarkıda da konuk davulcu Erce Arslan resmen yardırmış. Sadece müzikal olarak değil, şarkı sözlerine bakınca da çok kaliteli bir iş. ■ ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Yapım kalitesi üst seviye bir yerli EP. ★★★★★

DİZİ FİNALİ



YASİN İLGÜN

YARATICILAR: George Lucas, Dave Filoni, Henry Gilnor **SESLENDİRENLER:** Matt Lanter, Dee Bradley Baker, Ashley Eckstein **IMDb NOTU:** 7.5

STAR WARS: THE CLONE WARS

Son üçlemeyi unut, gerçek Star Wars burada!

Söz konusu Star Wars olunca Disney kepçeyle alıp kaşıkla geri veriyor. Son üçlemeden gerçekten nefret ediyorum. Nereden tutsanız elde kalan bir hikâye, istisnalar hariç kötü oyunculuklar, mantıksız bir olay örgüsü ve daha nice kötü detayı tek nefeste sıralayabilirim. Dave Filoni gibi bir Star Wars ustası varken ve bu adam kendisini defalarca kanıtlamışken abidik gubidik macera aramalarına da ayrı sinir oluyorum...

Neyse efendim, mevzubahis üçlemenin ağızda bıraktığı o kötü tadı silip atmak istiyorsanız size Star Wars: The Clone Wars verelim. Filoni'nin bu şaheserine 2014 yılında 6. sezonunda veda etmek zorunda kalmıştık. Disney'in 2012 yılında Lucasfilms'i satın almasıyla birlikte The Clone Wars da el değiştirmişti; Star Wars canon'unu komple elden geçiren Disney de The Clone Wars'u ana hikâyede tutsa da onu bitirme kararı almıştı. Bunun birçok sebebi vardı tabii. Örneğin dizi Anakin'in dönüşümüne yaklaştıkça karanlık bir hal almaya başladı, haliyle bu da çocuk izleyiciler için sakıncalı olduğundan izleyici kaybına sebep oldu. Üstelik bazı lisans hakları da dizinin yoluna taş koyuyordu. Nihayetinde Disney, TCW'yi uğruna savaşmaya değer bulmadı ve dizi altıncı sezonunda yarım bir final yapmak zorunda kaldı.

Neyse ki hem teknik sıkıntılar hem de lisans problemleri çözüldü. Hayranların da yoğun ısrarıyla Dave Filoni işi bitirmeye geldi ve kusursuza yakın bir final sezonu izledik. 7. sezonun ilk bölümleri Ahsoka'nın Jedi'lığı bıraktıktan sonra halka karışmasını konu alıyor. Corruscant'ın varoşlarında yaşamına devam eden ex-Jedi, galaksinin Jedi'ları artık barış koruyucusu olarak görmediğini keşfediyor. Haksız da sayılmazlar hani.

Düşük ve orta tempolu başlangıç bölümlerinden sonra dizi son dört bölümde vites artırıyor ve daha da yavaşlamıyor. Tüm sezon Ahsoka'nın perspektifinden anlatılıyor ve hikâyemiz Sith'in İntikamı filmine yaklaştıkça gerilim artıyor. Dizinin son iki bölümüyse Emir 66 ve sonrasıyla paralel şekilde işlenmiş. Bu noktada Filoni ve ekibi karşısında saygıyla diz çöktüm. İzleyici olarak beni neyin beklediğini bildiğim halde bu bölümler o kadar ustaca bir şekilde işlenmiş ki ister istemez duygusal bir tufana kapıldım. Şu finalden sonra Sith'in İntikamı baştan sona animasyon olarak tekrar çekilsin kampanyaları başladı, o derece.

EDİTÖRÜN NOTU: The Clone Wars efsanesine yakışan ve Star Wars adının hakkını sonuna kadar veren bir final izledik. The Clone Wars ve Rebels'taki ruhun onda biri yeni filmlerde olsaydı keşke... ★★★★☆

YARATICI: Alex Pina **OYUNCULAR:** Ursula Corbero, Alvaro Morte, Pedro Alonso
IMDb NOTU: 8,5 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

AFTER LIFE


2. SEZON

Her Golden Globe açılışında düzenli olarak Hollywood dünyasını, ünlü yıldızların samimiyetsizliğini ve yapaylığını gömen, İngiliz kara mizahının bayrak taşıyıcılarından Ricky Gervais'in buram buram "gerçek hayat" içeren dizisi After Life, yeni sezonuyla bizi Tambury'e geri götürüyor.

Neresinden nasıl övsem bilmiyorum; dizinin küçük şirin bir İngiliz kasabasına gidip oradaki insanların evlerine davet edilmişsiniz hissi veren samimiyeti, o küçük insanların gayet bizim de her gün karşılaştığımız "gerçek" hikâyeleri, dizinin bu hikâyeleri hiç sıkmadan izletebilen kurgusu... İlk sezonda güzel olan ne varsa hâlâ yerli yerinde duruyor anlayacağınız.

Farklı olarak bu sezonda yan karakterlere daha fazla önem verilmiş gibi hissettim; dizinin odağında hâlâ Tony bulunsa da diğerlerinin hayatıyla da iç içeyiz artık. Bunda Tony'nin tekrar etrafında olan bitenleri fark etmeye başlaması da etkili tabi. Bunun dışında her şey aynı; büyük kahkahalar atmadan baştan sona yüzünüzde hafif bir tebessümle izleyeceğiniz harika bir sezon sizi bekliyor. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Buram buram İngiliz aksanıyla hayatın içinden samimi bir hikâye. ★★★★☆

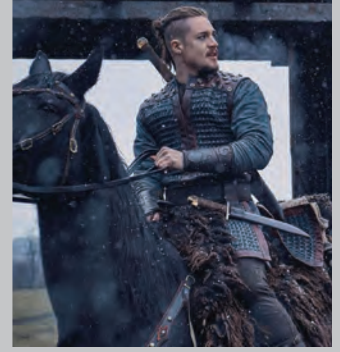
YARATICILAR: John Logan **OYUNCULAR:** Natalie Dormer, Daniel Zovatto, Nathan Lane, Rory Kinnear, Kerry Bishé **IMDB NOTU:** 6,1 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Showtime



PENNY DREADFUL- CITY OF ANGELS

2014 yılında çıkan ve 3 sezon süren Penny Dreadful beni resmen kalbimden vurmuştu, gotik 19. yy Londra'sı, korku edebiyatının en meşhur canavarları ve muhteşem bir Eva Green seriyi soluksuz izletmiş hatta hiç adetim olmamasına rağmen 2. seferi de yapmıştım. Yeni seri City of Angels bizi alıp 1938'deki Los Angeles'ın güneşli sahillerine, palmiye ağaçlı villalarına götürüyor götürmesine ama karanlık ve uğursuz şeyler burada da eksik değil. Eğer ilk seriyi izleyip benzer bir atmosfer arıyorsanız Meksikalılar ve yerel polis arasındaki çekişmenin arka plandaki iki tanrıça arasındaki ezeli rekabete meze olduğu hikâye size ilk etapta ters gelebilir. Öte yandan American Horror Story gibi bir antoloji serisi olarak bakarsanız da özünde eskisine oldukça benzer temaların döndüğü, tüm rengârenkliğine rağmen oldukça karanlık bir çalışma göreceksiniz. Birkaç farklı rolde birden izlediğimiz Natalie Dormer gerçekten muhteşem oynamış (kendisini Margaery Tyrell olarak da biliyor olabilirsiniz) ve büründüğü tüm karakterlerin kendine has havalarını yansıtmakta oldukça başarılı. Bir Eva Green değil ama kim bir Eva Green olabilir ki zaten? (bu nasıl bir aşktır Eren? - Ö). Serinin yazım kalitesi yine yüksek, setler, kostümler ve görüntü yönetmenliği yine birinci sınıf. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Bu kesinlikle bildiğimiz Penny Dreadful değil, bambaşka bir şey. Ama o şeyi izlemekten kesinlikle çok keyif alıyorum. ★★★★☆



YARATICILAR: Stephen Butchard, Nigel Merchant **OYUNCULAR:** Alexander Dreymon, Millie Brady, Emilie Cox **IMDb NOTU:** 8.4 **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix

The Last Kingdom

Yakın dönemin değeri az bilinen tarihi dizilerinden The Last Kingdom. The Saxon Stories adlı romandan uyarlama senaryo boyunca Bebbanburglu Uthred'in maceralarına tanık oluruz. Uthred'in çocukluğunda başlayan dizinin dördüncü sezonunda da, Britanya'daki krallıklar ile 866 yılında gelmiş olan kuzeyli Vikingler arasındaki mücadele ön planda. Önceki sezonlarda Uthred ve sadık dostlarının hizmet ettiği Wessex kralı Alfred'in Birleşmiş İngiltere hayali de önemli bir tema.

İlk bölümlerde Uthred'in doğup büyüdüğü şehir olan Bebbanburg'u geri alma çabasının yanında, Vikingler'in Wessex üzerine saldırıları anlatılıyor. Artık aynı zamanda bir aile babası olan Uthred'in, Kral Edward'ın veliahtlarının yanında da kendi çocuklarını koruma çabası da yeni sezonun önemli konuları arasında. Hareketli ve hızlıca geçen, aksiyon ve duygusal sahnelerin dengeli şekilde sunulduğu yeni sezon, pek beklenmedik bir şekilde sona ererken, bölüm başlarında başkahramanın ısrarla tekrarladığı cümle tekrar anlam kazanıyor: "Kader her şeydir" ■ NOYAN

EDİTÖRÜN NOTU: Sürükleyici bir tarza sahip, bu sezonda da izlenme-yi hak ediyor. ★★★★☆



EREN ERYÜREKLİ

YARATICILAR: Graeme Manson, Josh Friedman **OYUNCULAR:** Jennifer Connelly, Daveed Diggs, Mickey Summer, Sheila Vand **IMDb NOTU:** 6,1

SNOWPIERCER

Sizin bilet ekonomi sınıfı mıydı? E birazcık ölün o zaman...

Dergiye yazdığım ilk film eleştirisi 2013 yapımı Snowpiercer filmi içindi ve hem filmi oldukça beğenmiş hem de yazımın yayınlanacak olmasının heyecanıyla günleri saymıştım. Buzul çağına hapsolmuş bir dünyada biteviye giden bir trenin içine hapsolmuş insanlığın son kalan üyelerinin öyküsünü izlemek halen ilgi çekici bir deneyim olduğundan ilk iki bölümü yapıştırdım hemen, görüşlerimse biraz karışık.

Dizi filmin yolundan neredeyse sapmadan ilerliyor başlarda fakat belli bir noktada da ondan ayrılarak kendi macerasına odaklanıyor. Odaklandığı cinayet çözme mevzusu fena sayılmaz ve dizi bizi bu 1001 vagonlu trenin farklı noktalarında dolaştırarak elindeki süreyi doldurmayı amaçlıyor (tabii iş biraz Doğu Ekspresinde Cinayet kıvamı da buluyor bu sayede). Bu noktada dizi hem uyarlandığı çizgi romanın hem de filmin değindiği keskin sınıf ayrımcılığı temasını es geçmiyor, hatta derinleştirmeyi de başarıyor bir nebze. Zaten özellikle içinde yaşadığımız zamanlarda biz de bu ayrımı çok net hissetmiyor muyuz ki? İç içe evlerde kalabalık olarak yaşayan ve sağlık imkânlarına ulaşımı zor olan insanlar sapır sapır virüsten ölürken, durumu iyi olup evinde kalma veya uzaktan çalışma lüksüne sahip olanlar yaşamaya devam ediyor. Kendi yaşamımızda çok net bu durumu gördükten sonra tüm uçarı hayal gücüne rağmen Snowpiercer öyküsünün toplumun (ve tabii ki kapitalizmin) derinliğindeki çürümüşlüğü iyi görüp yansıtan bir alegori olduğu daha net görülüyor. Bu noktada ana karakterimiz cinayet dedektifi Andre'nin iki dünya arasında kalmışlığı da yavaş yavaş yok olan orta sınıfı temsil ediyor biraz.

Dizinin setlerinin epey kafa yorularak hazırlandıkları ve ilginç göründükleri kesin ve o dünyayı iyi yansıttıklarını düşünüyorum. Hakeza oyunculuklar da gayet yeterli olsa da çoğu rolün adını sanını duymadığımız oyunculara verilmiş olması karakterlere bağlanmayı biraz zorlaştırmıyor değil.

Seri şimdilik güzel olmakla birlikte hem tamamen kapalı alanda geçmesi hem de bu cinayet mevzusunun çok uzaması ileride sıkıntı yaratabilir tempo açısından, muhtemelen bir noktada olaylar oldukça sert bir ivmeyle farklı yönlere kayacak ve elit kısmın pislikleri ortaya döküldükçe durumlar da ilginçleşecek. Yani baktınız konu gidişat ilginizi çekti, biraz dişinizi sıkarsanız ödülünüz de umduğunuzdan daha büyük olabilir. Ben umutluyum şimdilik ve dizi komple bittiğinde bir değerlendirme daha yaparım buralarda.



TRENİ KAÇIRMAYIN

Train To Busan *(2016)*

Güney Kore'den gelen ve öve öve bitiremeyeceğim film tren gibi zaten darlayıcı bir ortamda zombilerle baş başa kalan bir grup insanın pis geren öyküsünü anlatıyordu. Salt aksiyona abanmayan ve karakterlerini de önemseyen yapımın devamının bu yıl geleceğini de not düşeyim.



Source Code *(2011)*

Bir trendeki bombalama olayını durdurmaya çalışan eski bir askerin sürekli başa saran sürprizlerle dolu öyküsü özellikle oyuncuklukları ve kurgusuyla öne çıkıyordu. Değişik bir bilimkurgu arayanlara önerilir.



Back to the Future 3 *(1990)*

Marty McFly ve Doc Brown'un bu son macerası bolca Vahşi Batı sosuyla servis edilmiş ve yine çok beğenilmişti. Azımsanmayacak derecede tren aksiyonu da içeren yapımın yönetmeni Robert Zemeckis daha sonra Polar Express'e de imza atarak tren tutkusunu perçinlemişti.

EDİTÖRÜN NOTU: Filmin biraz gölgesinde kalsa da derdi ve anlatabilecek daha çok malzemesi olan bir uyarlama Snowpiercer, lakin ancak sabırlı izleyicilerin ödülünü alacağı da bir gerçek. ★★★☆☆

○ **YARATICILAR:** Ed Burns, David Simon ○ **OYUNCULAR**: Winona Ryder, Anthony Boyle, Zoe Kazan
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO ○ **IMDb NOTU:** 7.3

PLOT AGAINST AMERICA

İtiraf; "Türkiye Üstüne Oynanan Oyunlar" diye dizi görsem güler geçerim ama The Plot Against America'yı, baştan sona anlamasam da, heyecanla izledim. Bir alternatif tarih dizisi TPAM. Philip Roth'un 2004'te yayınlanan aynı isimli romanından HBO için uyarlanan dizinin buram buram kaliteli yapım kokması bir yana, ele aldığı dönem de çok çekici. 1940 ABD başkanlık seçimlerini Roosevelt'in değil, hiç aday olmamış Charles Lindebergh'in kazandığı ve İkinci Dünya Savaşı'na Nazilerle dans halindeki bu ordu kökenli başkanla gidilen süreci anlatan altı bölümlük bir kısa dizi.

Olaylar Avrupa'dan yıllar önce güvenli bir yurt bulma umuduyla Amerika'ya göçmüş binlerce Yahudi aileden bir tanesine odaklanarak, onların yaşadıkları üzerinden anlatılıyor. Amerikan iç siyasetinin kendi figürleri ve dinamikleri, ayrılıkçı gruplar, mafya, direnişçiler, o dönem çıkan yasalar falan derken çok fazla politik tarih bilgisi isteyen detay çıkıyor karşınıza ama nihayetinde



olaylar tarih çizgisinden koptuğu için her şeyi bilmek zorunda da hissetmeyebilirsiniz. Bir de, izlerken hangi mücadeleler verilirse verilsin nihayetinde dünyanın cumhuriyetçilerden çekeceği varmış demek ki gibi bir noktaya geliyorsunuz. Lindebergh kazanmadı belki ama bugün dünyaya bakınca insan "gerçekten mi" diye soruyor.

Bence mutlaka izlemeli ve biraz merakınız varsa dönüp dizide anlatılanları da araştırmalısınız. ■ **SERPİL**

EDİTÖRÜN NOTU: Hitler ressam olsdsasfhadsfgh ★★★★☆

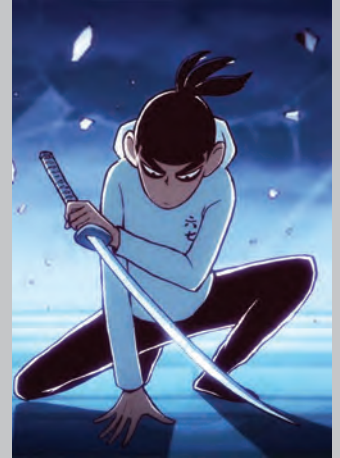
○ **YÖNETMEN:** Sam Hargrave ○ **OYUNCULAR:** Chris Hemsworth, Bryon Lerum, Rob Collins, David Harbour ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDb NOTU:** 6,8



EXTRACTION

Extraction'ı izledim ve "Call of Duty'nin filmi olsa tam da böyle olurdu" dedim. Hindistanlı bir mafya liderinin oğlu kaçırılır ve onu kurtarıp güvenli bölgeye geçirme işi de Tyler ismindeki bir paralı askere düşer. Film konuya pek de kafa yormadan dan dun önüne geleni vuran aksiyon adamımızın çevresinde dönüyor daha çok ve Chris Hemsworth rolünün hakkını kesinlikle vermiş. Bu yönetmen Hargrave'in ilk uzun metrajı olsa da arkasında Russo kardeşler ve Netflix olduğundan kendisi bütçesel ve estetik tercihlerinde rahat davranmış ki bu da bize o soluksuz izlenen 11 buçuk dakikalık tek çekim aksiyon sahnesini armağan etmiş. O kısımda cidden bir Call of Duty oyunu izlediğimi falan sandım bir an ve film ileride hiç değilse bu sahnesiyle anılmayı hak ediyor. Dediğim gibi taktiksiz maktiksiz bam bam bam bir aksiyon filmi Extraction ve salt bu amaçla izlendiğinde bünyeye deşarj etkisi yaptığını da rahatlıkla söyleyebilirim. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Thor abinin biraz da mekanize silahlarla film boyu adam harcaması fikrine itirazınız yoksa Extraction tam da aradığınız film. ★★★☆☆



○ **YARATICILAR:** Aiken Zou, Timothy Cubbison, Austin Snyder
○ **SESLENDİRENLER:** Ronny Chieng, Jennie Kwan, Karen Huie, Aleks Le
○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix
○ **IMDb NOTU:** 8,0

Scissors Seven

Sizi fazla yormadan açıklayayım; Scissors Seven bayağıdır izlediğim en kafası kırık animasyon serilerinden birisi. Adamımız Seven sihirli makasıyla ve istediği şekle bürünmesini sağlayan parşömenleriyle suikastçılığa özenen eziğin tekidir. Ama yani ezikliğinin seviyesini anlatmaya kelimeler yetmez, aldığı tüm suikast işlerini fena halde batırmasının yanında karakter olarak da beş para etmez bir tip bu. Her bölümde farklı bir macera izliyoruz ve bölümler de kafasına göre uzunluklarda. Ama serinin bir animasyon kalitesi var ki değme Batı veya Japon işlerine taş çıkartır (yapım Çin menşei bu arada). Çok tatlı ve sempatik bir çizim tadı olan Scissors Seven absürtlüğün ötesinde durumları ve kaba saba esprileriyle cidden güldürmeyi başarıyor, eh duygusallık da var ufak tefek daha ne olsun? Kahvaltı ederken veya kafa boşaltmak istediğinizde açıp seyredilecek, kaliteli ve keyifli bir seri olmuş bence. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Tamamen saçma sapan ama delice komik, yeri geldiğinde de duygusallığı koruyabilen bir seri bu. Ama çoğunlukla deli saçması :) ★★★☆☆



YARATICILAR: Greg Daniels **OYUNCULAR:** Robbie Amell, Andy Allo, Zainab Johnson **YAYINLANDIĞI KANAL:** Amazon Prime **IMDb NOTU:** 8.2

UPLOAD

Ölümden sonra ne olacağı, malumunuz, insanların binlerce yıldır üzerine kafa yorduğu, kimilerinin yanıtı inançlarıyla aldığı, kimilerininse cevap bulamasa da merak etmeye devam ettiği bir mesele. Upload'un çok da uzak olmayan bir gelecekte geçen hikâyesinde bu konu kısmen bir çözüme kavuşturulmuş: Artık insanlar dijital ahiretin tadını farklı farklı opsiyonları değerlendirerek (ödeyecekleri meblağa göre tabii) çıkarabilmekteler.

Esas oğlanımız Nathan Brown geçirdiği bir trafik kazasının ardından, kız arkadaşının da gazıyla kendisini dijital ahirete postalanmayı (ya da upload edilmeyi) kabul eder ve biraz harala gürele bir şekilde gerekli bütün evrakları imzalar. Üstelik kız arkadaşı Ingrid'in ona sunduğu Lakeview seçeneği, diğer dijital ahiret olanaklarına göre epey bir lüks kalmaktadır. Ama tabii ilk anda göze cennet gibi görünen bu ölümsüz hayatın, sandığı kadar da güzel olmayabileceğini komik şekillerde fark ediyor zamanla Nathan.

The Office ve Parks and Recreation'dan tanıyıp sevdiğimiz Greg Daniels'ın bu son işi, tıpkı ekürisi Michael Schur'un The Good Place'de yaptığı gibi, ölümden sonraki hayat mevzusunu gayet eğlenceli bir şekilde ele almış. Ama bana sorarsanız Upload en azından ilk sezonu itibariyle TGP'den çok daha keyifli. ■ **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: Akıp giden çok da uzun olmayan bölümleri, tadında mizahı ve yaratıcı detaylarıyla gayet de düşündürücü hale gelebilen tatlış bir dizi. ★★★★☆

YARATICILAR: Jonathan Nolan, Lisa Joy **OYUNCULAR:** Evan Rachel Wood, Thandie Newton, Ed Harris, Jeffrey Wright **YAYINLANDIĞI KANAL:** HBO **IMDb NOTU:** 8,7

WESTWORLD

Westworld sen ne yaptın gözünü seveyim ya... Dizi üçüncü sezonla parkın dışına çıkma kararı aldı, cesurca ve mantıklı bir hamleydi bana göre. Kurulan dünya, "her şeyi gören, bilen, planlayan, kontrol eden yapay zekâya karşı (veya onun tarafında) verilen mücadele" teması, bu temanın ilk iki sezonla bağlanışı son derece güzel. Üçüncü sezonda gerçekleşen olayları bir deftere sırayla yazsanız, o da, yani hikâye gelişimi de başarılı aslında. Ama anlatamamışlar be arkadaş!

Bir kere karakterlerin birbirlerine sürekli muğlak, soyut şeyler söylediği yapımlar ikiye ayrılır: Bunu manalı bir şekilde yapmayı başarabilenler ve "karakterler çok soyut ve muğlak şeyler söylesinler de ne kadar boş konuştukları belli olmasın" diyenler, yani tabiri caizse "osurup ipe dizenler". 3. sezonumuz 2. kategoriden. Sonra ne bileyim olay akışında önemli gibi görünen bir şeye bolca zaman ayırılıyor ama sonraki bölümde her şey o olay hiç olmamış gibi devam ediyor. Hepsini geçtim, her şeyi kapsayan, analiz eden, bütün olası çıkarımların farkında olan yapay zekâ benim göbeğimi kaşıyarak diziyi izlerken "aha şimdi şu olacak" dediğim şeyi tahmin edemiyorsa ortada bir sorun vardır ha?



3. SEZON

Ama her şeye rağmen "sezonun en leş şeyi" unvanını aksiyon sahnelerine vermekten kıvanç duyuyorum. Tamam her filmde/dizide eğitimli askerlerin esas karakterleri sürekli ıskalaması saçmalığı vardır ama aman der geçeriz, keyfimize bakarız. Burada dikkat dağıtıcı derecede kötüler ya, akıl alır gibi değil. Kimse "abi burada bir şeyler yanlış sanki" dememiş mi, nasıl bir prodüksiyon süreciniz var? Böylesine şahane görsel efektler ve dünya tasarımının üstünde o kadar eğreti duruyor ki bu sahneler... Gidin 1920 yılından bağımsız bir western filmi izleyin daha inandırıcı aksiyon sahneleri vardır yemin ederim. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Efsane bir ilk sezon, biraz karmaşık olsa da ayakları üzerinde duran bir ikinci sezon, ve sonrasında haydi şimdi bütün eller havaya. ★★☆☆☆

KARIM MISKÈ

ARAB JAZZ

2005, Paris suç dünyası

Karim Miské, Fransa'da yaşayan ve dinler üzerine belgesel filmler çeken bir yönetmen. Polisiye türünün çağdaş ve sağlam bir örneği olan Arab Jazz'se kendisinin ilk romanı. Birkaç geriye dönüş haricinde 270 sayfalık gizemli öykünün büyük kısmı 2005 yılı, Paris'te geçiyor. Musevi, Müslüman toplulukların yanı sıra, Yehova Şahitleri grubunun da içine dâhil olduğu bir cinayetin ve daha sonra yavaş yavaş ortaya çıkan organize bir suç şebekesinin ilk bölümler boyunca yarattıkları soru işaretleri ve şüpheler final bölümünde dağılıyor ve yanıtlanıyor. Kurgunun temposu iyi ayarlanmış, birçok soruşturma ve takip sahnesi film gibi nakledilmiş, şiirsel bir dille yazılmış, renkli bir polisiye. Evinden, kitap almak dışında hiç çıkmayan, saatlerce polisiye roman okuyan Ahmed Taroudant'ın çevresinde ilginç yan karakterler dolanıp duruyor roman boyunca. Musevi ve Müslüman gençlerden oluşan ünlü ve anarşist bir rap müzik grubu, bu grup üyelerinin kız kardeşleri, kurnaz rolü yapmaya çalışan berber, dindar çevrede büyüdüğü için koyu dindar insanlarla empati kurabilen detektif, otoriter görünümlerinin altına kötü kişiliklerini saklayan komiser ve yardımcısı gibi, 21. yüzyıl Batı dünyası insanlarının ilişkilerini ve iç dünyalarını da ziyaret ediyoruz rahat okunan sayfaları çevirirken. Çağdaş edebiyat ve polisiye türüne meraklı okuyucu dostlara özellikle öneririm Arab Jazz'i, romanda da bahsi geçen unutulmaz klasik şarkılar eşliğinde okuyabilirsiniz. ■ NOYAN



EDİTÖRÜN NOTU: Yakın dönemde ve Avrupa'da geçen, rahat okunan, ilginç bir polisiye.
★★★★☆



EMRAH SAFA GÜRKAN

BUNU HERKES BİLİR

Tutmayın hozomu!

Son dönemde ülkemizde tarihe olan ilgi artsa da bu konuda oldukça yüzeysel bir bakış açısı hâkim; düşünülmeden söylenen iddialı laflarla birbirinden uydurma "gerçekler" sık sık manşetlerimizi süslüyor. Olmaz Öyle Saçma Tarih adlı Youtube serisi sayesinde son dönemin revaçta tarihçilerinden olan Emrah Safa Gürkan'ın yeni kitabı Bunu Herkes Bilir, yanlış sorulara doğru cevaplar verirken halka gerçek tarihçiliği de göstererek bu sorunu bir miktar da olsa çözmeye çalışmış.

Öncelikle söylemek isterim ki ben kitabı çok beğendim, tarih metodolojisi gayet sadeleştirerek anlatılmış ve kullanılmış. Osmanlı'nın yıkılma sebebi, ülkemizde okuma oranının düşüklüğü gibi çoğu insanın büyük laflar etmekten çekinmediği konular bilimsel metodolojiyle ele alınınca meselenin pek de konuşulduğu gibi olmadığını, sistemsel bakış açısı sayesinde Viyana'yı almamızın veya matbaanın erken gelmesinin pek bir şeyi değiştirmeyeceğini anlayabiliyorsunuz.

Eleştirel olarak şunu ekleyebilirim ki ben bir sosyal bilimler öğrencisi olarak kitapta kullanılan teorilerin büyük kısmını önceden biliyordum ama bu konuda temel seviyede okuma yapmamış kişiler için bazı bölümler biraz yoğun gelebilir. Yine de fildişi kulesinden çıkıp halka ulaşmaya çalışan bir akademisyene bu kadar imtiyaz tanımalı, okuyucu olarak biz de biraz uğraşmalıyız diye düşünüyorum. ■ MUTLU

EDİTÖRÜN NOTU: Gerek akademik gerek entelektüel anlamda gayet dolu, tarihle alakalı bir laf etmeden önce okunması gereken bir kitap. ★★★★★

EREN ERYÜREKLİ

GHOST IN THE SHELL - STAND ALONE COMPLEX 2045

Her neslin kendi hayaleti var

Masamune Shirow'un yıllara meydan okuyan fütürsitik/distopik mangası Ghost in the Shell, görsel/işitsel medyaya her aktarıldığında kabuk değiştiren ve bu kabukla içindeki ruh (hayalet) de değişen bir ayna görevini görmeye devam ediyor. 1995'teki ilk film geçen yüzyılın sonunda zirve yapan varoluşçu felsefenin kodlarını kılavuz alırken 2017'deki Hollywood uyarlaması bilimkurgu soslu aksiyon filmleri furyasına meze olabilmişti ancak.

Stand Alone Complex serileriyse işin daha polisiye/aksiyon kısmından ilerlediler hep ve elimizdeki yeni Netflix yapımı SAC 2045 bu çizgiyi fazla bozmadan devam ettiriyor. Seri GITS'in genel ciddiyetle karışık esprili sunumunu ve ilgi çekici karakterlerini korumakla birlikte hemen hepsinde oynamalar yapmış. Öncelikle Section 9 üyeleri birimden ayrılıp paralı asker olmuşlar, Togusa'ysa işten ayrılmış durumda ama çeşitli olaylar sonucunda yine ekiple bir araya gelerek yaklaşan yeni bir tehlikeye karşı birlikte savaşıyorlar.

Bu tehlike yeni bir süper beyinli insan ırkının yavaş yavaş evrimleşmesi ve kontrolden çıkarak çeşitli suçlar işlemesi şeklinde vuku buluyor ki bu süper-insan kavramı direkt olarak işlerin karıştığı noktaya denk düşüyor. Hani diyebilirim ki bunlardan bir tanesine onca kişi zar zor karşı koyuyorlar ve gerilim epeyce yüksek. Serinin 3D animasyon stiline geçmesi ilk başta hafif yadırgansa da detaylı karakter animasyonları ve yüksek oktanlı aksiyon için bu değişikliğe değmiş diyebilirim. Yazım kalitesiyse yerli yerinde. İşin içine bir noktada giren Orwell'in 1984 romanına atıflarsa serinin düşünsel ayağını dayadığı bir çatı görevi görüyor aynı zamanda ve seri bu sayede başta bahsettiğim dönemsel aynaya da dönüşüyor. Sürekli gözlem altında tutulan bir toplumun bireyleri süper insanlara dönüştüğünde bu gözlem aygıtlarını devreden çıkartabiliyor hatta kendi emelleri için kullanabiliyorlar, yani bir nevi isyan ediyorlar. Zaten bu kitabın bulunuşu da bir çeşit isyan gibi ve toplumun tekdüzeliğinden ve kontrolcülüğünden bunalan insanın kendini geliştirip sistemin azıcık dışına kaçma çabasıyla da ilgili her şey. Tabii sistem dışına biraz çıkıldığında da gözcüler tepenize biniveriyor, bu noktada adalet sağlayıcılarının yalnızca yönetenlerin adaletini sağladığını daha net anlıyorsunuz, gerçek adaletse pozitronik beyinlerin sınırlarının ötesinde bir yerlerde ama ona ulaşmak cüret istiyor. İşte bu yüzden seride diğerlerinden bolca rol çalması boşuna değil Togusa'nın, ne de finalde yapılan tercih basit sayılabilir.

Ben hiç sıkılmadan izledim bu yeni sezonu ve devamı da gelecek zaten, tadı tuzu yerinde mis gibi Ghost in the Shell işte, yer yer aksiyon dozajı fazlalaşıyor gibi olsa da hemen bolca insani anlara yer verip dengelemeyi başarıyor kendisini. Anlaşılan o ki Ghost in the Shell bu sefer gerçek özgürlüğün ruhunu taşıyor kabuğunda ve meyvesi de gayet leziz. Acil ikinci sezon gelsin.



YENİ ANİMELER

■ Çok güzel duyurularım var bu ay ama onlara geçmeden önce şu klasik "diğerleri" listemi bir sıralayayım: King's Raid, The Hidden Dungeon Only I Can Enter, The Vampire Dies in No Time, Dorm Mother of the Goddess' Dorm, Stars Align (özel bölüm), Fate/kaleid liner Prisma Illya (yeni film).

■ Bayağı popüler olan harem/bilimkurgu mangası World's End Harem'in 2021'de anime serisi geliyor.

■ Bir efsanenin dönüşü! Yeni Inuyasha animesi geliyor! Yani teknik olarak Inuyasha değil, yan hikâye anlatacak, tam ismi de Yashahime: Princess Half-Demon. Yan man, Inuyasha'cılara gün bayramdır.

■ Pekâlâ sakin. Jun Maeda ve Key'den yeni bir anime geliyor. Onlar da mı kim? Clannad, Angel Beats, Kanon desem yeter herhalde. Bir uyarlama değil, orijinal bir iş olacak ve stüdyosu da P.A. Works (Angel Beats). İsmi The Day I Became a God. Çok da bekletmeyecek, Ekim'de başlayacak. O zamana kadar hayatın keyfini çıkarmalı.

USAGI ÇİZMECE

Nereden estiyse Sailor Moon'un Usagi'sinin belli bir pozunu garip garip şekillerde çizme trendi vardı bu ay. Kimisi çok tatlı, kimisi göz kanatıcı:



EMRE KARAOĞLU

KISA KISA

■ Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba'nın mangası tarihte görülmemiş bir patlama yaşıyor. 2020'nin ilk yarısındaki rakamlara göre en çok satan manga ciltleri sıralamasının ilk 19 sırası silme Demon Slayer. İlk defa bir manganın ciltlerinin One Piece'ten daha fazla sattığına şahit oluyorum, Attack On Titan bile animesinden sonra bu derece popülerleşmemişti. Hatta Demon Slayer'ın roman (light novel) uyarlamaları da en çok satan romanlar sıralamasının ilk iki sırasında yer aldı. Yıl sonundaki toplam satışları çok merak etmekteyim.

■ Hasta seri Sayonara Zetsubou Sensei'in bir o kadar hasta ve aşırı mükemmel vokalli müzikleri vardır. Mangaka Koji Kumeta'nın animesi şu sıra devam eden yeni serisi Kakushigoto'yla Zetsubou Sensei'in ekiplerini bir araya getiren yeni müzikler çıkacakmış. Biliyorum çok detay haber ama acayip sevindim şahsen, çok severim Zetsubou Sensei'in müziklerini :)

■ Corona'dan etkilenmeyenler azınlıkta biliyorsunuz ama bu özellikle ilginç: 1968'den beri aralıksız devam eden Golgo 13 mangası (evet 52 yıldır aralıksız, hâlâ yayında olan en eski manga kendisi) yayın hayatında ilk kez araya girdi.

■ Hani sürpriz değil tabii de Japonya'da sinemaların Nisan ayındaki gişe hasılatları geçen yıla oranla tam %96 düşmüş.

■ İddialı stream hizmeti HBO Max, Türkiye'de olmasa da bazı yerlerde yayın hayatına başladı. Açılışında kütüphanesinde Crunchyroll'dan 17 animeye de yer verdi, daha fazlası da eklenecekmiş elbette.

■ That Time I Got Reincarnated as a Slime'ın bir sonraki hikâyesi son hikâye olacakmış.

■ Domestic Girlfriend'in mangası bu ay bitiyor.

■ Fire Force'un da sonu yaklaşıyormuş. Mangaka Atsushi Ohkubo ayrıca Fire Force'un son mangası olduğunu da duyurdu.

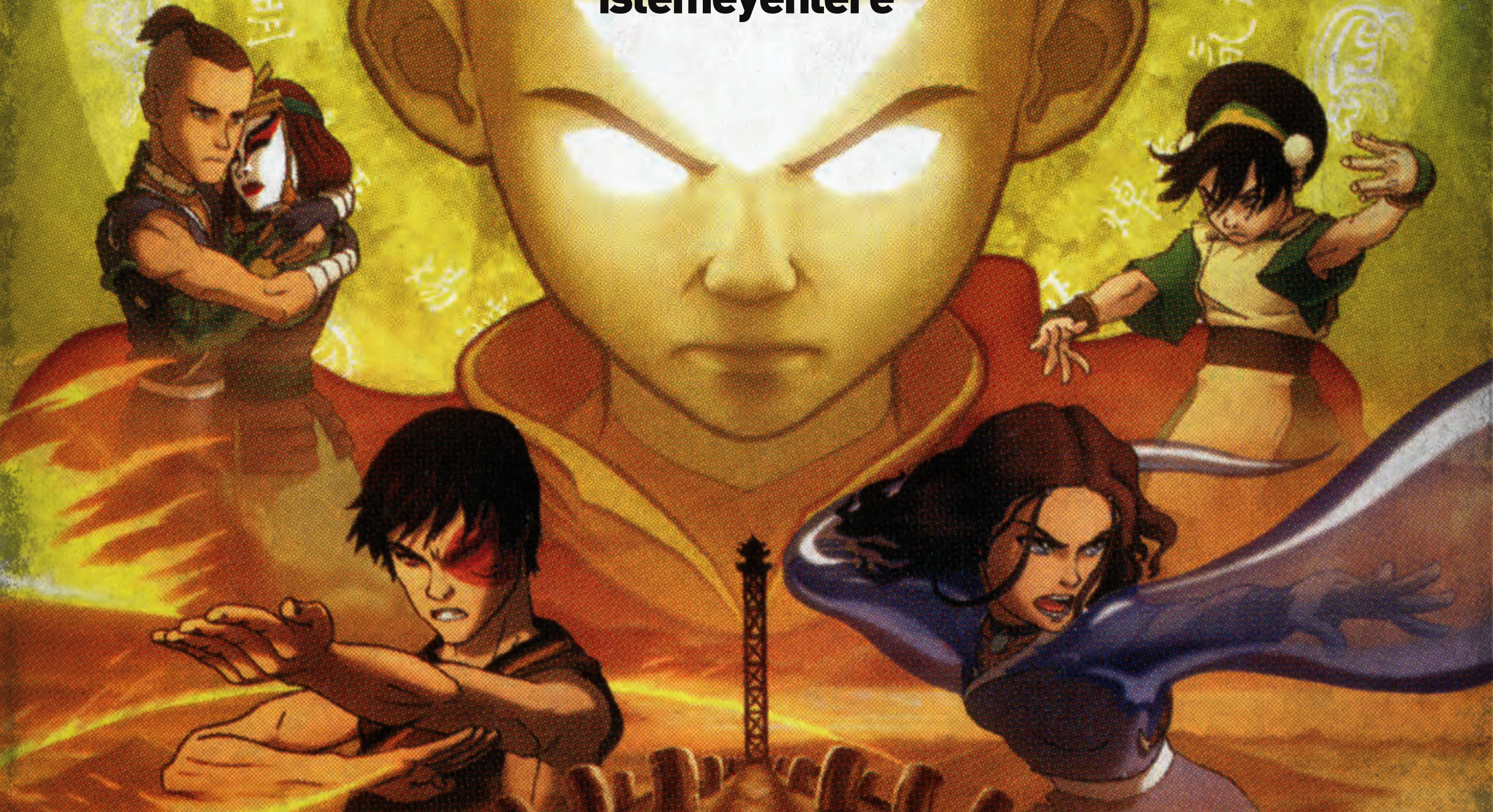
■ YouTube'dan yayınlanan How Not to Summon a Demon Lord animesi içerik yönetmeliğine uygun olmadığı gerekçesiyle yayından kaldırıldı.

■ İstatistik sevenler için 2018'in özeti: Toplam 332 TV animesi yayınlanmış, bunların 235 tanesi yeni, 97'si devam eden seri. Önceki yıllardan biraz daha az görünüyor ama aslında Netflix gibi stream hizmetlerinin animeleri dâhil değil bu sayılara. Onun dışında bu yıldaki toplam animelerin süresi 130 bin dakikaymış ve 2006'dan sonra en yüksek dakika sayısı bu. Ki yine stream animeler sayılmamış, onları da sayarsak rekor diyebiliriz aslında. Ayrıca 2018 online dağıtımın fiziksel dağıtım pazarını ilk kez geçtiği yıl olmuş. 2018'de anime sektörünün değeri de 19.9 milyar dolar olarak belirlenmiş. Bu da bir rekor ve önceki yıla göre %0,9'luk bir artış demek.

■ Dev Evangelion anketi sonuçlandı (dev diyorlar ama kaç kişi oy kullanmış onun bilgisi yok) ve en sevilen karakter Asuka seçildi! Onu Nagisa (iyy), Rei (sadece 3. mü?!?!?!), Shinji ve Misato izledi. En sevilen Eva, Unit-01; en sevilen melek de 6. Melek çıktı.

Çizgi Diziler

İnsan yüzü görmek istemeyenlere



"Bütün çizgi diziler çocuklar için değildir" diye giriş yapmaya bile gerek yok aslında, madem Oyungezer okuyorsunuz, bir şeylerin sırf içinde gerçek insan olmadığı için "çocuk işi" diye atfedilmesine zaten uyuzsunuzdur. Live-action olsalar mümkün değil aynı etkiyi yaratamayacak çizgi dizilerden kendimizce birkaç öneri sıralayalım istedik. 3 kriterimiz vardı:

- The Simpsons, South Park vs. gibi her bölümde farklı bir şey anlatmayacak, devam eden bir hikâyesi olacak.
- Çok eskilere fazla gitmeyeceğiz, nostaljik bir derleme olmayacak.
- Animeler hariç.

Sıraladıklarımız çizgi dizilerin kaymak tabakası, hiçbiri pişman etmez, hangisi ilginizi çektiyse gözünüz arkada kalmadan yumulabilirsiniz!



Disenchantment

The Simpsons'ın yaratıcısı Matt Groening 2000'lerin başında Futurama serisiyle geleceği resmettiğinde günün birinde Ortaçağ'a da el atacağını acaba biliyor muydu? Futurama enfes bir çizgi diziydi ve 2013'e dek devam eden 7 sezon boyunca bir sürü unutulmaz an bırakıp gitti.

Disenchantment'ı izlemeye hem The Simpsons'tan hem de Futurama'dan kaynaklanan bu beklentiyle başladık. Gördük ki Dreamland kralı ve onun prenseslikten ölesiye nefret eden kızının ilişkisi üzerinden sınıf ilişkileri, cinsiyetler ve roller, aile gibi bir sürü toplumsal meseleyi ele alan bir diziymiş. Pek çok açıdan Springfield'ın birkaç yüzyıl önceki halini andırsa da Dreamland'in kendine has yanları da var ve bence bu değişik ortamı seveceksiniz.

Ama başa dönersek; bu üç Matt Groening serisini sırala deseniz Disenchantment'ı üçüncü seçerim. O yüzden hâlâ izlemediyseniz, buraya bir Futurama önerisi de sıkıştırmış olayım. ■ **SERPİL**

○ **YIL:** 2018–... ○ **SEZON SAYISI:** 3 (devam ediyor) ○ **IMDb NOTU:** 7,2

Tuca & Bertie

BoJack Horseman'in yapım ekibinden Lisa Hanawalt'ın ikinci Netflix çizgi dizisi Tuca & Bertie'yi sadece tek sezon izleyebildik. Çünkü, evet, iptal edildi. Kendi



karakterleri de çok renkli iki kadının, Tiffany Hadish ve Ali Wong'un şahane bir şekilde canlandırdığı, apartman komşusu iki kuş kadının dostluğunu anlatıyordu dizi. Biri müthiş enerjik, pervasız bir tukan kuşu, diğeri içe kapalı, tedirgin, panik atak bir bülbül... Ana hikâye pek iz bırakan cinsten değildi ama özellikle kadınların oldukları kişi ve olmak zorunda kaldıkları kişi arasında yaşadıkları gelgitleri, buna itiraz etmenin olası sonuçlarını acayip neşeli bir tarzda anlatıyordu. Galiba devamı için Adult Swim harekete geçmiş. Oley! ■ **SERPİL**

○ **YIL:** 2019–... ○ **SEZON SAYISI:** 1 (devam ediyor... galiba) ○ **IMDb NOTU:** 7,4

Bo Jack Horseman

Koca dergide şu diziyi izleyen tek insan olduğuma inanmak istemiyorum! Hele ki seri son üç sezonunda anlatım tarzını nispeten kolaylaştırarak daha geniş bir izleyici kitlesi oluşturmayı başarmışken... Diğer yandan bencilliğiyle nam salmış, duygusal bağ kurmakta zorlanacağınız bir at adamı oturup altı sezon izlemek akıl kârı bir iş mi? Çok değil.

Dağınık, kalabalık, bazen de komik bölümlerle başlayıp depresif, yoğun, sürükleyici bir hikâye olarak kapanışını yaptı BoJack Horseman. Sadece ana karakterin değil, birkaç bölüm görünüp kaybolan yan karakterlerin de inanılmaz detaylı işlendiği, daha doğrusu hikâyelerinin detaylara gizlendiği bir senaryosu vardı. Beni kendi hayatım konusunda rahatsız etmeyi başaran, bir şeylere farklı bakmak konusunda dürten, ilham verici bir diziydi. Anlattığı hikâyenin altında ezilmeyen senaryo ekibi başta olmak üzere, seslendirmelerinden animasyonlarına, masajcısından malzemecisine (yok bu başkaydı di mi...) bir "Hollywoo" şaheseri olarak mutlaka listenize eklemeniz gerekenlerden. ■ **SERPİL**

○ **YIL:** 2014–2020 ○ **SEZON SAYISI:** 6
○ **IMDb NOTU:** 8,7



Archer

Birbirinden şerefsiz insanların çalıştığı bir casusluk ofisinin aldığı işleri anlatan, son derece de komik bir dizi Archer. Hem artistik tarzı çok iyi, hem karakterler keskin, diyaloglarda ne zaman ne patlayacağını asla kestiremediğiniz, pas atmalı bayık esprilerle asla işi olmayan bir acayiplik... Yetişkin temalarının bile bir miktar suyunu çıkardığını belirtmeliyim ama. Yani oturup anam babamla, çocuğumla izleyeyim diyeceğiniz bir dizi değil. Uyuşturucu, seks, vahşet, küfür... hepsi her an var. Bir de, ilk iki sezon hariç karışık sırayla izlemeyin, sanki bir ana hikâye yokmuş gibi görünüyor ama bir noktadan sonra olayların çoğu geçmiş bölümlere bağlanıyor ya da eski bölümlerde olanları olanları hatırlamıyorsanız hiçbir şey anlamıyorsunuz. Ayrıca laf olsun, sivri dursun diye uydurulmuş gibi görünen kimi karakterler olaylar karşısında bu saçma özellikleriyle öyle tutarlı davranıyorlar ki, hafife aldığınız için utanabilirsiniz. Utanın. ■ SERPİL

YIL: 2009–... SEZON SAYISI: 10 (devam ediyor) IMDb NOTU: 8,6





The Boondocks

Günlük bir çizgi banttan yola çıkıp televizyona animasyon olarak taşınan The Boondocks, bu dosyaya da korsan yollardan giriş yaptı. Zira başı sonu olan, ana hikâyeli dizilerden değil, bildiğin çizgi sitcom...

Beyazların mahallesinde zenci olmak gibi bir çıkış noktası var dizinin. Ama bu temayı işleyen Blackish ve benzeri sitcomlara kıyasla çok daha gerçek sorunlarla uğraşıyor. Beyazları ürkütmekten çekinmiyor, siyahlara sadece "aynı bizzz!" diyecekleri tektipleştirici hikâyelerden ziyade içeriden eleştirilerle sesleniyor. Kıtalar ötesinden bir yere kadar anlayabiliyorum tabii ama siyah olsam ve Amerika'da yaşasam The Boondocks'u kırmızı çizgim ilan edebilirdim. ■ SERPİL

YIL: 2005–2014 SEZON SAYISI: 4 IMDb NOTU: 8,3

Clone High

Dünyanın saf salağı Abe (Abraham Lincoln), okulun akıllı aktivist goth kızı Joan (J'eanne Darc), alfa erkek steryotipi JFK (John F. Kennedy), onaylanma isteğiyle yanıp tutuşan Gandhi (yani...), sinsi ve popüler güzel kadrosundan Cleo (Cleopatra). Tarihten meşhur liderlerin klonlarının bir lisede buluştuğu, çok çerez ve çok tatlı bir hikâye Clone High. Dünya tarihi öğrenmenize katkısı olacağını sanmam ama azıcık tarih bilenler için esprili göndermeleri, farklı zaman dilimlerinde yaşamış liderleri belli konularda çekiştirmesi, anlamsız diyalogların ortasına beklenmedik göndermeler eklemesi falan hep güzel olarak aklımda kaldı Clone High'dan. Gandhi betimlemesi Hindistan'la küçük bir diplomatik krize de yol açmış, yüzlerce insan açlık grevine gitmişti... Hey yavrum... ■ SERPİL

YIL: 2002–2003 SEZON SAYISI: 1 IMDB NOTU: 8,1





Voltron: Legendary Defender

Voltron: Defender of the Universe kökenini Japon Golion'dan alan, 80-90 neslini sürüklemiş bir robotik çizgi diziydi. Netflix bu efsaneyi Dreamworks'le Legendary Defender adıyla 2016'da hayata döndürdü.

Eski dizide hemen her bölümde gidişat aynıydı: Süper canavar Voltron'ı kevgire çevirir, ekip kılıcını çeker ve işi bitirirdi. İçimiz rahattı, zira nasıl olsa "O kılıç oluşturulacak, o robot kesilecek"ti. Yeni seride kazın ayağı öyle değil. Ekip ciddi ciddi dayak yiyor ve dizi o ucundan dönme hissiyatını veriyor. Üstelik Voltron'ın hikâyesi ve tarafların motivasyonları enfes bir şekilde anlatılıyor. Karakterlerdeki değişimlere alışmam birkaç bölüm aldı ancak kullanılan dil ve altyapı bir çocuk dizisi izlemediğimi hissettirdi. İzlediğim 5 sezon boyunca özlediğim tek şey eski dizinin o efsane giriş melodisi oldu. **GÖKER**

YIL: 2016–2018 **SEZON SAYISI:** 8
IMDB NOTU: 8,1

Final Space

Çılgın uzay mahkûmu Gary Goodspeed, evrenüstü güçlere sahip yeşil pofuduk Mooncake, usta silahşor Avocato, yozlaşmanın düşmanı Quinn, Direniş'in görkemli (!) lideri Tribore, hınzır tüccar Clarence, evrenin en kıyak yapay zekâsı H.U.E. ve uyuz robot KVN.

Karakterlerle başladım çünkü benim gözümde Final Space'i bu listedeki diğer yapımların hepsinden farklı kılan tarafı burası; arka planında kendi tanrıları ve yaratılışı bulunan bir evreni, benim diyen yapımlara taş çıkartacak bir hikâyesi, kimi zaman kahkaha attıran kimi zaman gözlerinizi dolduran (ve sık sık bu ikisini aynı anda başaran) eşsiz anları, tüylerinizi diken diken eden müzikleri ve tek oturuşta sıkılmadan bitirilebilecek sürükleyicilikte bir kurgusu da var.

Ancak Tribore'un absürt diyalogları, Gary'nin 80'lerden kopup gelmiş şarkılarla coşması, KVN'in çıkışları, H.U.E.'nun beklenmedik esprileri, Clarence'ın eşsiz ticari zekâsı (!) ve Mooncake'in çocuklukları bu yapımı çok özel ve samimi bir yere taşıyor.

Her karakterini böylesine sevdirebilen bir ekip kadim titanlar ve yozlaşmış imparatorluk muhafızlarına karşı kâh evreni, kâh sevdiklerini kurtarma macerasına girişince, bir de bu kısa bölümler zaman yolculuğundan aile trajedilerine boyundan çok daha büyük şeyler anlatınca kendinizi birkaç bölümü izlemek için oturduğunuz koltukta yeni sezonu bekler halde buluyorsunuz. Uyarmak isterim ki dizinin ilk birkaç bölümü biraz yavaş gelebilir, ama şans verip devam ederseniz bu başlangıcın sizi devamında durmayan aksiyona hazırladığını göreceksiniz. **MUTLU**

YIL: 2018–... **SEZON SAYISI:** 2 (devam ediyor) **IMDB NOTU:** 8,3



Star Wars: The Clone Wars

Altı senelik uzun bir aranın ardından finalini yapan çizgi dizi Attack of the Clones ve Revenge of the Sith arasındaki dönemi konu alıyor, hikâyedeki boşlukları dolduruyor. Hayranların en sevdiği Jedi'lardan biri haline gelen Ahsoka Tano'yu evrene dâhil eden dizi, aynı zamanda Anakin Skywalker'ın karanlık tarafa geçmesine sebep olan diğer etmenleri de ele alıyor. Dizi sayesinde klon askerler de kimlik kazanıyor ve Emir 66'nın etkisi daha da can alıcı oluyor. **YASİN**

YIL: 2008–2020 **SEZON SAYISI:** 7
IMDb NOTU: 8,2



Harley Quinn

Sinematik evren konusunda işleri eline yüzüne batırmış olsa da söz konusu animasyon olunca DC'nin eline su dökmek zor. Harley Quinn dizisi de bunun en yeni ispatı.

Kan, şiddet, cinsel şakalar ve fantastik bir mizahla karşımıza çıkan dizi tahmin edebileceğiniz +18. Harley Quinn bambaşka bir kafanın eseri ve başarılı bir parodi, aman ciddi bir hikâye beklentisiyle yaklaşmayın. Harley'nin Joker'den ayrıldıktan sonra kendi çetesini kurmasını ve Gotham'ı dize getirmesini izliyoruz neticede.

Dizi sıklıkla güldürmeyi başarıyor ve bazen kahkaha bile attırıyor. The Big Bang Theory'nin yıldızlarından Kaley Cuoco'nun seslendirdiği Harley sevilesi bir alternatif olmuş, ama favori karakterim kesinlikle Psycho. ■ YASİN

○ **YIL:** 2019–... ○ **SEZON SAYISI:** 2 (devam ediyor) ○ **IMDb NOTU:** 8,5







Castlevania

Öncelikle söyleyeyim, Lords of Shadow'lar haricinde Castlevania oyunlarıyla bir alakam yok, dolayısıyla bu dizinin aslına ne kadar sadık olduğu konusunda bir yorum yapamayacağım. Lords of Shadow'lar dışında Hellsing'dir, Bloodlines'tır, vampir öykülerini seven biri olarak Castlevania'yı da seveceğimi tahmin ediyordum ama beklediğimden de daha çok beğendim diziyi.

Başta Dracula olmak üzere güçlü vampirlerin ve onların hizmetkârlarının derdini çekmekte olan orta çağ Avrupası atmosferi çok başarılı her şeyden önce. Dizi karakterlerini tadında işliyor, iş aksiyona geldiğinde iyice coşuyor. Dengeli olmak gibi de bir derdi yok, bazen normal bir insanla bir canavar ordusu komutanını arasındaki "aslında bütün insanları öldürmesen mi" temalı iyi yazılmış bir diyaloğu uzun uzun 10 dakika boyunca izliyorsunuz, bazen tek bir konuşma olmadan 10 dakika boyunca müthiş bir animasyon kalitesi ve müthiş bir kan fırtınası eşliğinde hayvan gibi aksiyon izliyorsunuz. Bu dengesizlik biraz alışınca çok keyifli geliyor. Serideki Dracula'nın en karizmatik Dracula tasvirlerinden olduğunu söylemek de gayet mümkün. ■ ÖMER

○ **YIL:** 2017–... ○ **SEZON SAYISI:** 3 (devam ediyor) ○ **IMDb NOTU:** 8,2

The Dragon Prince

Tıpkı aynı yapımcıların elinden çıkan Avatar gibi 6 elementin hüküm sürdüğü fantastik bir dünyada geçen The Dragon Prince bolca büyü ve kılıç aksiyonuna ev sahipliği yapıyor, insan krallığı tahtının varislerinin ve elf bir savaşçının yolculuğunu anlatıyor. Büyüye tam hâkim olmayan ve bu sebeple kara büyü kullanan insanlar ejderhaların soyunu tükettiklerini sanarken ortaya çıkan yeni bir yumurta ve taht kavgaları krallıkların fena karışmasına sebep oluyordu. 3D animasyonları ve genel prodüksiyonu oldukça kalitelidir, tabii ki Avatar'la pek çok benzerliği de mevcut. İlk sezonlar daha genç bir kitleye hitap etse de 3. sezonun hemen her yaş grubuna hitap ettiği söylenebilir. 4. sezonun yapımı da sürüyor. ■ EREN E.

○ **YIL:** 2018–... ○ **SEZON SAYISI:** 3 (devam ediyor) ○ **IMDb NOTU:** 8,4



Justice League & Justice League Unlimited

Bu seri net şekilde süper kahraman çizgi dizilerinin zirve noktasıdır. İlk iki sezonunda sadece kemik Justice League kadrosu yer alıyor, üçüncü sezonla birlikte dizinin adı JL Unlimited oluyor ve pek çok DC kahramanını iş başında görüyoruz. Batman TAS ve Superman TAS'ın devamı da diyebileceğimiz bu çizgi dizide Darkseid'tan Brainiac'a, Joker'e, Sinestro'ya kadar bir sürü ikonik kötü de karşımıza çıkıyor. Dizinin her detayını çok sevsem de müzikleri ve Flash'ın efsanevi mizahının yeri benim için ayrıdır. ■ YASİN

YIL: 2001–2004 (JL), 2004–2006 (JLU) **SEZON SAYISI:** 2 (JL), 3 (JLU)
IMDb NOTU: 8,5 (JL); 8,7 (JLU)



Avatar: The Last Airbender & The Legend of Korra

nickelodeon

Aslında Avatar'ı uzun uzun anlatmaya gerek yok. Eğer içinizde macera seven bir taraf varsa bu listedeki diğer bütün çizgi dizilerden önce Avatar'a şans vermelisiniz.

Japon animelerine fazlaca öykünmesi bir yana cidden müthiş ve eskimeyen bir deneyim Avatar. 4 elementin 4 ulusu temsil ettiği ve bu elementlerin yetenekli kişiler tarafından "bükülebildiği" bir evrende geçen öykü müthiş eğlenceli bir başkarakter olan Aang'in buzdan kurtarılmasıyla başlar ve onun zamanla 4 elemente de hükmedebilen Avatar olma yolundaki destansı yolculuğunu anlatır. Yoldaşları Sokka, Katara ve Toph'un her biri de uzun uzun sarılınası, çok sempatik karakterlerdir. Aang'in öyküsü bolca komediyle, zaman zaman da biraz duygu yoğunluğuyla harmanlanmış 3 sezon boyunca hiç sıkmayan bir macera sunar ve bu sırada arkaplanda gelişen Ateş Ulusu Prensi Zuko'nun yolculuğuysa ayrıca izleyeni sürükler. Zuko'nun yılların getirdiği bilgeliğin sonucunda "çok da şey yapmamak lazım" tadında bir felsefe kazanan amcası Iroh'unsa Avatar seyreden herkesin gönlündeki yeri çok ayrıdır tabii.

Avatar'ın başarısından sonra yola devam eden yapımcılar The Legend of Korra'yla hikâyenin 70 yıl sonrasına, daha gelişmiş ve endüstriyel bir dünyaya geçiş yaptılar ve bu sefer Korra isimli bir genç kızın Avatar'lık serüvenine odaklandılar. Korra'nın yaşı dolayısıyla seri biraz daha karanlık ve politik yönden doluydu. The Last Airbender'daki komedi dozu düşse de macera duygusu Korra'da da tam gaz devam ediyordu ve serinin cesur finali de uzun süre tartışılmıştı.

Korra'dan sonra yaşananları anlatan iki çizgi roman olduğunu da not etmiş olalım. ■ EREN E.

YIL: 2005–2008 (Avatar), 2012–2014 (Korra) **SEZON SAYISI:** 3 (Avatar), 4 (Korra) **IMDb NOTU:** 9,1 (Avatar); 8,4 (Korra)



UNREAL ENGINE 5

Gelecekte oyunlar gerçekten böyle mi görünecek?

TARIK KAPLAN & ÖMER AKDAĞ

Ö: Eee Tarık, gördün mü Unreal Engine 5'in tanıtım videosunu? Ben gördüğüm şeyden çok etkilendim ama etkilendiğim şeyin ne olduğunu bilmiyorum :) Sen ne düşünüyorsun?

T: Özetleyeyim senin için abi. Unreal 5 global aydınlanmayı kökten çözdüğünü iddia ediyor. Yani nedir o? Hani el fenerini zifiri karanlıkta açıp bir yere tutarsın ya, tuttuğun yer aydınlanır, işte o direkt ışıklandırma. O feneri tuttuğun yerin etrafını da az çok görebilirsin ama, çünkü ışık, tuttuğun yerden sekip etrafı da biraz biraz aydınlatır. Hah, işte o doğrudan ışık tutmadığın yeri de görebilmen seken ışınlar sayesinde, global aydınlanma bu. Normal şartlarda render motorlarının en çok zorlandığı şeylerden biri bu, çünkü sahnede ne kadar çok yüzey varsa o kadar fazla ışın fotonu etrafa yansır, bilgisayarın da bunların hepsini hesaplaması gerekir. Unreal demiş ki, sınırsız yüzeyin var, sınırsız yansıma yapıyor, hepsi gerçek zamanlı. Ben de oha dedim haliyle. Şu iddia ettikleri şeyi geleneksel 3 boyutlu modelleme programlarının render motorları yapabiliyor olsa, bir iç mimar olarak benim işim hiç abartısız 20 kat hızlanırdı mesela.

Ö: Ahah mail at Epic'e. Veya Unreal'ı modelleme programı olarak kullan :)

T: Unreal'ın modelleme kısmı kısıtlı maalesef, kompleks modeller yapmaya müsait değil genellikle oyun motorları. Videodaki heykeller ZBrush modeli direkt, imkânsız Unreal'da onu yapmak. Ama bir diğer sundukları güzellik de o. Normalde videoda göründüğü kadar ince detaylı bir modeli doğrudan oyun motoruna aktarmazsın, bilgisayar sana küfür edip kendini kapatır. O yüzden doku artistleri var. Modellemeciler, modellerini yaptıktan sonra bir de düşük poligonlu versiyon yaparlar, ayrıntılarıysa dokuların içine gömerler. Yani bilgisayarın canını sıkmadan tüm detayı göstermek için uygulanması gereken uğraştırıcı bir süreç vardır. Ama Unreal haklıysa artık ona gerek olmayacak, laps diye modeli atıp kullanabilirsin diyorlar. Ne diyorlar bunlar Ömer?! Oyuncu farkı direkt göremese bile, yapımcılar için efsane şeyler bunlar.

Ö: Yoksa Unity'i satıyor muydu Tarık!?

T: Hahah, Unity'i öğrenene kadar göbeğim çatlıyor, o kadar kolay satılmaz ya. Şöyle bir yanlış algı var zaten; Unreal Engine'in daha iyi görüntü verebiliyor olması bağımsızlar açısından o kadar büyük bir artı değil. Büyük oyun stüdyoları için bu önemli, ama bağımsızlara bakarsan önemi çok az, çünkü çoğu bağımsız yapımcının zaten ultra yüksek grafik hedefi yok. O kadar iş gücü yok ki en başta.

Ö: Bu yeni motor daha az iş gücüyle daha iyi grafikli bir dünya sunmuyor mu yani?

T: Sunuyor sunmasına ama belli bir seviyenin ötesine geçtiğinde önemli bu. Yani harici bir programda bir modellemeyi yaptıktan sonra onu oyun motoruna aktarma konusunda kolaylık sağlayacak bu sınırsız üçgen muhabbeti. Ama o modellemeyi zaten çok yüksek poligonlu yaparsan bir avantaj bu. Bağısız yapımcıysan zaten en baştan o işe girişmezsin çünkü iş gücün kısıtlıdır, her objeyi yüksek poligonlu, deli detaylı yapmakla uğraşamazsın. İşinde profesyonel insanlardan oluşan oyun stüdyoları için çok güzel Unreal 5 çünkü daha az uğraşla daha iyi grafik elde edebilirsin, dolayısıyla iş gücünü daha fazla detaya ve objeye yönlendirebilirsin de. Aynı zamanda global aydın-

lanmanın anlık ve hareketli olması da daha çeşitli bölüm tasarımlarının önünü açar, ışık sanatçılarına büyük lütuf olur.

Ö: Asıl devrimin modelleme programlarında mı yapılması gerek diyorsun?

T: Modelleme programlarında da değil de... Nasıl diyeyim... Modelleme programları şu an şöyle bir seviyede abi; eğer yeterli tecrüben ve zamanın varsa HER ŞEYİ yapabilirsin. Ve bunda devrim yapılacak bir alan kalmadı bence, sadece iyileştiriliyor. İşin render boyutunda devrim yapılması gerek, Unreal işte bunu yaptığını iddia ediyor. Ama rendera gelene kadarki kısım her zaman vakit alıcı ve tecrübe isteyen bir şey olacak. O yüzden Unreal, film yapımcılarına ve büyük stüdyolara daha çok hitap ederken bağımsızlara istediği kadar fazla dokunamıyor. Unreal 5'in özellikle film, animasyon, mimari gibi alanlarda daha da fazla kullanıldığını görebiliriz bu teknolojiyle ama.

Ö: Eh, büyük stüdyolar faydasını görecekse o da yeter, ne yapalım :)

T: Zaten bu teknoloji AAA oyunlar için şu demek özetle: God of War'un grafik seviyesini Assassin's Creed'in dünya boyutuna taşıyabilirler; grafiğin, dev kaplamaların, milyonlarca yansımanın oyun alanını kısıtlamasına veda edebiliriz. Videodaki üst düzey görsellik bugün de yakalanabiliyor farklı yöntemlerle, ama bu kadar dolaysız ve gerçek zamanlı olması optimizasyon sorunlarını birçok yapımcının kafasından kaldırabilir. Bu teknolojiler eskisine göre çok daha gerçekçi şeyler görmemizi garantilemiyor o yüzden. Oyun dünyası büyüdükçe kaliteden ödün vermek zorunda



olmadığın anlamına geliyor daha çok.

Kafamdaki bir soru işareti şu öte yandan: Çevredeki hareketler için çoğunlukla Niagara partikül sistemini kullanmışlar ama videodaki çevresel değişimler genelde hep basit duvar yıkılmalarından ibaretti. O milyonlarca üçgenden oluşan heykeller hareket edebilecek mi mesela? Bir oyun karakterini ZBrush'tan direk oyun motoruna atıp hareketlendirebilecek miyiz? Hem hareketli hem de yüksek poligonlu modellerin bu gerçek zamanlı yansımaya nasıl tepki vereceğini merak ediyorum. Ayrıca videoda her an sahneyi aydınlatan maksimum 3 ışık var, onlardan biri de gün ışığı, yani her yönden vuruyor. Aydınlatmanın hesaplanmasında temel mantık şu: Işık sayısı arttıkça, ışınların vurduğu her yüzeyden yansıma sayısı da artar, dolayısıyla gereken işlem gücü katlanır. Adamlar sınırsız poligon, sınırsız yansıma diyor. Söylediklerinde ciddilerse, bahsettikleri teknoloji bunları GERÇEKTEN yapabiliyorsa, pek çok küçük ışık tarafından aydınlatılmış geniş mekânları da aynı kalitede görebilmemiz gerek. O da okunduğu kadar kolay bir şey değil. Kısaca daha görmemiz gerekenler var, buna rağmen şu gösterdikleri gerçekten dudak uçuklatıcı. Başka hiçbir programın böyle bir teknolojiye sahip olduğunu sanmıyorum şu an. 2021'de ilk sürümü gelecekmiş, ben şimdiden parmakları kenetledim!





NORMALLEŞMEYE ÇALIŞIRKEN NELER OLUYOR?

Korona derlemesi

İHSAN C. ASMAN

Bildiğiniz gibi Türkiye ve dünya koşar adım normalleşme takvimleri açıklar vaziyetteydi Mayıs ayı boyunca. E yani anlıyorum, bu şekilde giderse küresel ekonomi iyiden iyiye yangın yeri modunu açacak, ülkeler de haliyle bir şeyler yapma derdinde. Biz de bu vesileyle geçen ay Korona'yla ilgili ne olmuş ne bitmiş, genel bir derleme yapalım dedik.

Öncelikle iyi haberlerle başlayalım. Normalleşme takvimlerinin açıklanma sebebi elbette ki tümüyle ekonomi değil; vaka sayıları ve hastalığa bağlı ölümlerin bazı ülkelerde direkt düşüşe, bazılarındaysa düşüşe geçmese bile yavaşlama eğilimine geçtiği açık bir şekilde görülüyor. Bu anlamda milyonlarca insanın ekonominin yanında sosyal ve psikolojik olumsuzluklara rağmen büyük bir sabırla evlerinde kalmasının meyveleri toplanmaya başlanmış gibi gözüküyor.

Aynı şekilde aşı araştırmaları da tüm hızıyla devam ediyor, ay ortasında dahi üzerinde çalışılan yaklaşık 100 bin aşıdan söz ediliyordu. Hatta bunlardan Moderna isimli bir ilaç şirketine ait olanıyla ilgili epey güzel sonuçlar elde edildiğine dair bir duyuru yayınladı. Buna göre üzerinde aşı denenen sekiz kişi, tıpkı Covid-19'u yenen kişiler gibi virüsü yok eden antikorlar oluşturmuş vücutlarında. Gene de doz ayarı konusundaki belirsizlikler ve henüz bunun birinci etap olması gerçeği, temkinli olmayı devam ettirmemiz gerektiğinin de göstergeleri olarak ortada. Son olarak, hastalıktan kurtulanlarla yapılan bir araştırmada insan vücudunun virüse karşı dirençli bir T hücre yanıtı verdiği görülmüş. Bu bulgunun hem aşı gelişiminde hem de bundan sonra geliştirilecek testlerde epey faydalı olacağı söyleniyor.

Kötü haberlere geçersek: Eh Korona kendi kendine yok olmayacak, hatta hiç yok olmayabilir. Bu açıklama DSÖ tarafından yapıldı. Yani aslında şaşıracak bir şey yok, aşısı bulunmayan ama birlikte yaşamayı öğrendiğimiz virüsler olduğu gibi (bkz. HIV), aşısı olup da tamamen bileğini bükemediğimiz hastalıklar da var (bkz. kızamık). Gene DSÖ, ilaç geliştirme çalışmaları kapsamında hidroksiklorokin isimli ilacın dâhil olduğu tüm denemeleri geçici olarak durdurdu. Hatırlarsanız Trump bu ilacı da övmüş ve kendisinin kullandığını belirtmişti. İltihaplı romatizma ve deri veremi de denen lupus isimli hastalık için kullanılan ilaç, antiviral özelliği nedeniyle bu denli ilgi çekmişti. Ama uzmanlara göre Korona'ya iyi geldiğine dair kanıt olmadığı gibi, yan etkileri arasında kalbe bağlı komplikasyonlar var. Muhteşem (!) tavsiyeleriyle halkı yatıştırmaya çalışan Trump'ın ülkesi ABD'deyse maalesef ölüm sayısında 100 bin kritik eşiğine çok yaklaşıldı bu yazıyı hazırladığım dakikalar itibariyle.

Gelişmeler aşağı yukarı böyle. Normalleşme bir anlamda kaçınılmaz olsa da Nisan ayından Haziran ayına çok çok da bir şey değişmediğini görebilmek ve virüsün yol açtığı tehlikenin hâlâ yeterince ciddi olduğunu unutmamak gerek. Öte yandan enseyi karartmayıp bu günlerin de geçeceğinin bilinciyle, geleceğe de olumlu bakmak gerekir.

Oyun bağımlılığı gerçek mi?

Araştırma sonuçları gazetecileri üzecek

Her fırsatını bulduklarında oyun ve oyun bağımlılığı kavramlarını olduklarından çok daha farklı gösteren medya başta olmak üzere bu kültüre dâhil olmayan kişilerin yorumları genelde yanlış oluyor. Kısa vadeli ve dar spektrumlu yapılan deneyler de genelde bu yanlışı körükleyecek sonuçlar elde edince ortaya kırılması zor bir paradoks çıkıyor.

Brigham Young Üniversitesi tarafından yapılan araştırmaysa bu konuda yapılan en uzun araştırma sıfatına sahip. 6 yıllık çalışmalar sonrası ortaya çıkan sonuçsa; oyun oynayanların %90'ı uzun vadede oyunlar nedeniyle hayatlarında zararlı veya negatif bir şey yaşamıyor. Sadece çok küçük bir azınlıktaysa gerçekten oyunlara karşı bir bağımlılık ve bunun sonucunda zihinsel, sosyal ve davranış açısından sorunlar gözlemleniyor. Bağımlılık noktasına ulaşan kişilerin çoğunluğu erkek ve sosyal becerileri gelişmemiş kişiler.

Ayrıca araştırmaya göre oyun bağımlılığının maddi olarak kendi ihtiyaçlarını karşılayamayan veya insanları iş bulmaktan alıkoyan bir yönünün olmadığı açıklandı. Oyun bağımlılığı teşhisi konulan kişilerin 20'li yaşlarının başında ve maddi olarak yeterli seviyede oldukları belirtildi. Dar görüşlü oyun karşıtlarına sevgiler! ■ ARES





Yeni bataryalar elektrikli araçlara dair tüm denklemleri değiştirecek gibi

Musk kartları yeniden dağıtıyor

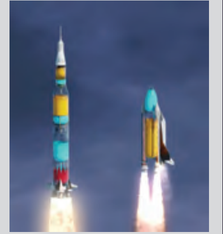
Elon Musk bu aralar her ne kadar daha çok çocuğunun enteresan ismi ve korona kısıtlamalarına isyankâr tavırlarıyla gündeme gelse de, şirketi Tesla ay boyunca ucuz maliyetli ve ömürlük diye nitelenebilecek yeni gizli batarya hedefleriyle de konuşuldu.

Söylenene göre yeni bataryalar 1 milyon mil (1.6 milyon km) yol yapabilecek ve üretimi o kadar ucuz olacak ki Tesla araçlar benzinli araçlarla aynı fiyata ve hatta daha ucuza satılabilecek. Alacağı aracın doğa dostu olmasını isteyen ama anormal pahalı olan elektrikli araçları değerlendiremeyen normal gelirli insanlar için heyecan verici bir haber, umarım doğru çıkar.

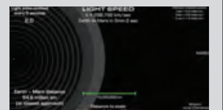
Musk zaten bu konuyla ilgili bir süredir yatırımcıları olduğu kadar rakiplerini de kışkırtmaktaydı, hatta gene General Motors da elektrikli Hummer modellerinde kullanmak üzere 1.6 milyon km'lik ömürlü batarya teknolojisi için patent başvurusu yaptı. Tesla'ysa kendi teknolojisini Çin'de ürettiği sedan Model-3 için düşünüyor ilk etapta.

Gördüğünüz gibi elektrikli araç teknolojisi gitgide daha erişilebilir ve dolayısıyla yaygın hale geliyor. Üstelik Musk yeni bataryalarının yanında terafabrikalarındaki üretimi (Nevada'daki gigafabrikanın 30 katı diyeyim, gerisini siz düşünün) de hızlandırmayı düşünüyor. Eh rekabete başka büyük oyuncular da girmişken fosil yakıtlı araçların tabutuna bir çivi daha çakabilirmişiz gibi görünüyor. ■ İHSAN A.

ViDEO Haberler



→ Roketler transparan olsaydı ortaya nasıl bir manzara çıkardı görmek için: **https://tinyurl.com/ogz-152-roket**

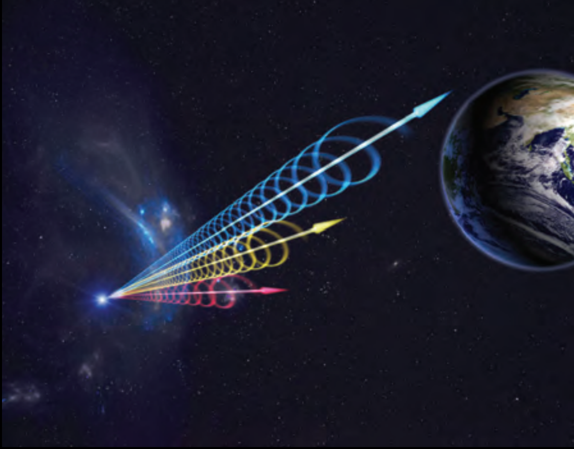


→ Işık hızında Mars'a gitmek 3 dakika 2 saniye sürüyor. Bunun ne kadar hızlı ama aynı zamanda ne kadar yavaş olduğunu insan uzaktan izleyince daha iyi anlıyor: **https://tinyurl.com/ogz-152-mars**



→ Robotlar bizden önce çoban köpeklerinin işlerini ellerinden alabilir: **https://tinyurl.com/ogz-152-robot-kopek**

İnternetteki hız rekoru Avustralyalı araştırmacılardan geldi: 44.2 Tbps. Bu hızla 100 gb'lık bir dosyayı 1 saniyede indirebilir veya PUBG'deki ping'i 200'e düşürebilirsiniz.



Galaksimizde ilk defa hızlı radyo patlamaları tespit edildi

Kolay ve 'hızlı' olmadı

Çeşitli çevrimiçi mecralarda "olm bu bildiğin ölüm yıldızı lan" gibi yorumlar da alan, muazzam bir manyetik alana sahip nötron yıldızlar olan magnetar'lar, uzun süredir anlaşılmaya çalışılan hızlı radyo patlamalarının (fast radio burst) sorumluları olarak düşünülüyordu zaten. Samanyolunda bulunan SGR 1935+2154 isimli bir magnetar'ın sebep olduğu hızlı radyo patlamalarının, 28 Nisan'da dünyanın çeşitli radyo gözlemcileri tarafından tespit edilmesiyle bu düşünce bir nevi doğrulanmış oldu. Radyo dalgaları aşağı yukarı bir milisaniye kadar sürmelerine rağmen, başka bir galaksiden dahi gözlemlenebilecek kadar da parlaklar.

Bu hızlı radyo patlamaları cidden de evrene dair en büyük gizemlerden biri. Neticede derin uzaydan gelen ve 500 milyon güneşlik bir enerji yayan güçlü radyo dalgalarından bahsediyoruz. Bakalım kendi galaksimizdeki bu yeni bulgu, kozmosun bu en şaşalı gizemlerinden birini çözmeye giden yolda bir anlam teşkil edecek mi? ■ İHSAN A.

Antarktika'nın eriyen buzulları yosunla kaplanıyor

Tek hücreliler iş başında!

Nature Communications dergisinde Cambridge Üniversitesi ve Antarktika Araştırma Kurumu'nun ortaklaşa yayınladığı bir çalışmada bilim insanları, küresel ısınma nedeniyle eriyen buzulların üzerinde yosunların büyümeye başladığını söylüyor.

Tek hücreli yosunların birleşerek oluşturduğu bölgelerin sayısı 1.679'u buldu. Bölgede altı yıldır uydu ve saha araştırmaları yapan ekipler, bu alanın 1,9 kilometrekare olduğunu tespit etti. Küresel ısınmanın kutuplardaki buz kütlesine büyük bir darbe vurduğu ve bu bölgelerdeki doğal yaşamın tehlikeye girdiği bir gerçek. Fakat bu hayatın tamamen yok olduğu anlamına gelmiyor. Geçtiğimiz yıllarda ortaya çıkan bu yosunlu bölgeler de yeni bir ekosistemin oluşmaya başlayabileceğine işaret ediyor. Bilim insanlarının açıklamalarına göre, bu yosunlar şimdiden farklı mantar ve bakterilere yuva sağlamaya başladı bile.

Yosunların bir artısı da karbon salınımını soğurabilme ihtimalleri. Bu miktarın tahmini rakamıysa 479 ton. ■ GÜLHİS



Acı ve ağrı hissiyatını kapatan beyin bölgesi bulundu!

Çalışmaları hızlandıralım, çok fena migrenim tutuyor.

Duke Üniversitesi'nden bir araştırma ekibi, farelerin amigdalasında acı ve ağrı hissetmeyi kapatan bir bölge buldu. Uzmanlar beyinde bu tür bir bölge olduğu fikrini plasebo ilaçların işe yaramasından aldıklarını söylüyorlar. Ama neresi?

Bu bölgenin, beynin genel olarak kaçma ve savaşma refleksi ve anksiyeteyle ilintilendirilen amigdala bölgesinde olmasınıysa beklemiyorlardı. Araştırmacılar nöronları harekete geçirmek için ışıktan faydalanan bir sistemle CeAga adlı nöronları aktif hale getirdiklerine, farenin rahatsız hissettiği zamanlarda verdiği tepkileri durdurabildiklerini, farenin uyaranlara acı tepkisi vermediğini fark etti.

Bu çalışmadan faydalanarak elbette ki ağrı kesici ve anestezi ilaçlarında bir adım ileri gidilmesi planlıyor. Uyku ve bulanıklık yapmayan sağlam bir ağrı kesici mi? Migren mustaripleri olarak heyecanla bekliyoruz! ■ GÜLHİS



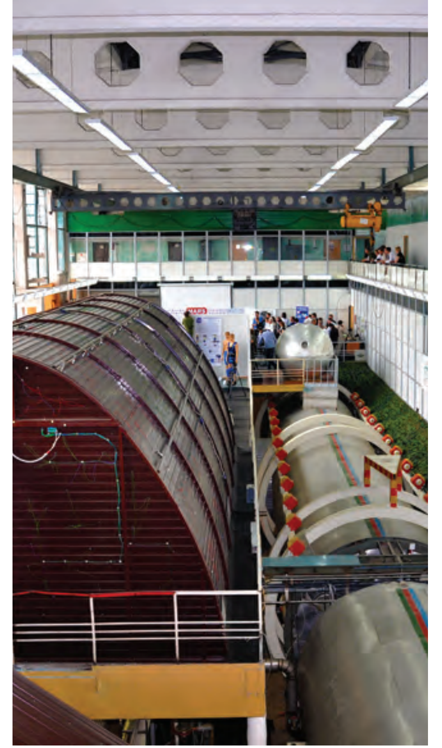
Yatarak para kazanma hayalinizi NASA'da gerçekleştirin!

Mars simülasyonunda 520 gün

Şimdi size desem ki bir Rus laboratuvarında sekiz ay tıkılıp kalmak ister misiniz diye, bana biraz tuhaf bakabilirsiniz. Ama NASA, Moskova'daki Rus Biyomedikal Sorunlar Enstitüsü'nde uzaydaki koşulları deneyimleyecekleri bir simülatörde sekiz ay geçirmeleri için gönüllüler arıyor.

Katılımcılar burada geçirdikleri süre boyunca Mars'ın atmosferik koşulları benzeri etmenlere maruz kalacaklar. Ayrıca izolasyonun ve küçük alanlarda kapalı kalmanın insan üstündeki etkileri de araştırılacakmış. Mars atmosferini bilmem ama ona hazırlıklıyız bak. NASA bu iş için genel olarak bilim, mühendislik ve matematik alanlarında çalışmış, 30 ila 55 yaşları arasında, sağlıklı bireyler arıyormuş. Ayrıca İngilizce ve Rusça bilme şartı da var.

Burada kaldıkları süre boyunca katılımcılar uzayda karşılaşabilecekleri türde görevleri nasıl gerçekleştirecekleri konusunda da eğitim alacaklar. Dört ay süren bir Ay simülasyonunu takiben gerçekleşecek Mars500 adlı görev için katılımcılara tam olarak ne kadar para ödeneceğiyse açıklanmış değil. ■ GÜLHİS





NASA paralel evren keşfetti diyorlar?

Her söylenenene balıklama atlamamalı

Mayıs ayı boyunca çeşitli haber kanalları bir NASA projesinde zamanın tersten aktığı (bir nevi Benjamin Button'vari) bir paralel evren keşfedildiği duyuruldu. Haberlerde kaynak olarak gösterilen araştırma ANITA isimli, Antarktika'daki helyum balonları aracılığıyla evreni dinleyip, hâlâ tam anlaşılamayan nötrino ismi verilen yüksek enerjili parçacıkların tespitini yapıyor. Proje boyunca dünyadan garip açılarla gelen ve bildiğimiz fizikle açıklanamayan birtakım nötrino'lar balonların dedektörlerine çarpmış ve iddialar buradan türetilmiş.

Ancak birçok bilim insanına göre, bu konuyu açıklarken paralel evren teorisini çöpe atmak doğru olmaz ancak işe koşulabilecek ve şu aşamada kanıtların gösterdiği üzere, gerçekte olanı açıklamaya daha çok yaklaşan başka teoriler de var. İşin bir komik yanı da, kaynak gösterilen ANITA projesindeki bulgular en az iki senelik, dolayısıyla biraz click-bait durumlar söz konusu. Zaten bilim insanları da bu tarz haberlerin, sıradan insanların bilimle kuracağı ilişkiye oldukça zarar verdiğinden bahsediyor haklı olarak. Sözün özü, bir yerlerde yaşlı doğup vakit geçtikçe gençleştiğimiz bir paralel evren var mıdır bilinmez; ama siz siz olun, her okuduğunuza da inanmayın sevgili Data okurları! ■ İHSAN A.

Elon Musk : goodnight X Æ A-12

X Æ A-12 :



Elon Musk yeni doğan çocuğuna X Æ A-12 ismini verdiğini iddia etti, internet de yeni meme'ini bulmuş oldu.

Cehennemlik Teknolojiler

JUICERO

Selam arkadaşlar, bu ay dergimize siz okurlara "ne alaka ya ben Oyungezer'i böyle saçma şeyler okumak için mi alıyorum" dedirtmesini umduğumuz iki bölüm ekliyoruz. İkincisi aşağıda, ne olduğu adından belli (umuyorum), ilkiyse "biz insanlık olarak milyonlarca yıl gelişip bunu mu ürettik" dedirten cihazlarla ilgili. Ve köşemizde ilk olarak konuk etmemiz gereken cihaz da elbette ki ünü dağları aşmış o muhteşem buluş: Juicero!

Başta Charlie'ninki olmak üzere bir sürü Youtube kanalı tarafından maymun edildiği için tanıdım ben Juicero'yu ama Amerika'da Oprah, Kobe Bryant gibi isimler tarafından desteklenmiş, Google gibi dev firmalar tarafından yatırım almış bir şey kendisi, bayağı büyük bir olay yani.

Juicero şöyle bir şey: İçinde meyve-sebze parçacıkları olan paketler var, bunları Juicero'ya takıyorsunuz, alet de bu paketleri sıkarak size meyve-sebze suyu hazırlıyor. Yani siz meyve-sebze almakla, onları temizleyip doğramakla, sıkmakla, alet-edevatı temizlemekle falan uğramıyorsunuz. Kulağa fena gelmiyor hani.

Ancak alet 700 dolardan satışa çıktı! Sonrasında 400 dolara indi insaf eyleyerek. Hadi çok paranız var, 3 gram rahatlık için bu paraları saçmaya hazırsınız diyelim, sıkıntı şu ki aygıt rahatlıktan çok külfet! Bir kere internete bağlamanız gerekiyor Juicero'yu. İnternetiniz koptu mu, wifi'ınız gitti mi, yok size meyve suyu! Sonra başka paketlerle çalışmıyor, Şirketin kendi sattığı meyve-sebze suyu paketlerinin QR kodunu alete okutmanız lazım ki susuzluğunuzu giderebilin! En ilginci de ne biliyor musunuz? Bu paketleri gayet bildiğiniz elle de sıkabiliyorsunuz! Öyle büyük kas gücü falan da istemiyor hani. Bu internet bağlantısı gerektiren saçma derecede pahalı alete en ufak bir ihtiyacınız yok!

Sanırım uzaylılar bu tip sebeplerle istila etmiyor gezegenimizi, uğraşmaya değmez gözüyle bakıyorlar. ■ ÖMER





İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler (evet köşeye daha güzel isim bulamadık ne var?!)

Ember Akıllı Kupa

Ofiste oyun oy- öhm, çalışırken bazen dalıveriyorum, kenardaki çayım veya kahvem de imamın abdest suyu gibi oluyor (oha bu tabiri hayatımda ilk defa bir yazı içinde kullandım şu an galiba). Veya kahvenin etkileri malum, birkaç fırt aldıktan sonra insanda bir tuvalete gitme isteği doğurabiliyor meret. Hani tuvalette işini iki dakikada görebilenlerden de değilim ayıptır söylemesi, gelene kadar içeceğim soğuyor. Tuvalete gitmeden önce soğumasın diye kupamın üstüne defter falan koyuyorum, o zaman da defter zamanla nemlenip buruş buruş olabiliyor. Veyahut da çayın-kahvenin yarısını içiyorum, diğer yarısını içmek canım istemiyor ama şimdi 1-2 saat sonra tekrar kendime çay-kahve yapmaya gidip o canımdan kıymetli üç beş kalorimi yakmak istemiyorum. İşte siz de bu tip birinci dünya problemlerine sahipseniz bu ürünün sizin de ilginizi çekmemesi imkânsız!



İşin şakası bir yana gerçekten de güzel ve gayet de işe yarayacak bir ürün bu şimdi, doğruya doğru. Bu kupayı akıllı telefonunuzla eşleştiriyorsunuz ve kupa, içindeki içeceğin sıcaklığını, kendi belirleyeceğiniz derecede sabit tutuyor. 1 saatlik pil ömrü var ama tabağına koyarsanız kupa oradan şarj oluyor, böylece içeceğiniz sürekli aynı sıcaklıkta kalmayı sürdürüyor. Olsa sürekli kullanırım, yalan değil. Yalnız kupanın içindeki tabakanın açıldığına dair şikâyetler de okudum. Almaya niyetlenirseniz ona da dikkat edin.

"Ember Temperature Control Smart Mug" diye geçiyor amazon.com'da. 90 dolarlık fiyatı fena değil aslında ama tabii yanında gelen 45 dolarlık kargo ve vergi masrafı işin başka bir boyutu. amazon.com.tr'de de satılıyor. 2.100 lira orada. Kargo bedavaymış, Allah razı olsun. ■ ÖMER



Piksel Günlükleri

Pıçaklarım!

Sene 1998, Commandos'un ilk çıktığı aylar. O zamanlar Maltepe'de bir pasajda çalışıyordum. Tam karşı dükkânda da Onur adında, kafadar bir arkadaşım vardı. Bir akşam pasajın ortasına iki tabure atıp oyun muhabbetine daldık. Konu döndü dolaştı Commandos'a geldi. "Ya" dedi Onur, "çöl bölümüne geldim ama geçemiyorum. Sen ne yaptın orada?"

Ben de büyük bir stratejist edasıyla başladım anlatmaya. "Şimdi haritanın üst tarafında bir adam var ya. Önce ondan kurtulman lazım. Arkadan sürünerek yaklaştım herife. Sonra kestim boğazını!"

Tam o sırada yanımızdan geçen bir yabancı dönüp bize dik dik baktı. Anlam veremedik, çok da umursamadık hatta. Devam ettik muhabbete. Şunu şöyle bıçakladım, ötekisini tabancayla vurdum, cesetlerini taşıyıp sakladım diye harıl harıl anlatıyorum. Muhabbet koyu...

Bir yerden sonra fark ettik ki herkes tuhaf tuhaf, hatta dehşete düşmüş şekilde bize bakıyor. Hatta az ötede iki adam durmuş, bize bakarak fısır fısır bir şeyler konuşuyor. Baktık durum yaş, soluğu karakolda alma tehlikesi var. Çabucak çark edip kurduğumuz her cümlenin sonunda "oyunda" eklemeye başladık biz de. "Adama arkadan yaklaştım, oyunda. Ateş ettim, oyunda." Oyun stratejisi paylaşırken paçayı sıyırma stratejisi geliştirirken bulduk kendimizi anlayacağınız. ■ M. İHSAN



KONSOL

SEGA PICO

Veda busesi

90'larda oyuncuların büyük kısmı günümüze oranla yaşça daha küçüktü. Konsolların uzun yıllar boyunca oyuncak dükkânlarında satılmasının sebebi de budur aslında. İşte bu yıllarda Nintendo'dan farklı olarak yaşça kısmen daha büyük, "cool" gençlere odaklanan Sega, çocuklar için de bir konsol yapmaya karar verdi. Böylelikle 16-bit'lik Sega Genesis'in donanımını kullanan Sega Pico isimli yeni konsolunu 1993'te piyasaya sürdü.

"Kendini oyuncak zanneden bilgisayar" sloganıyla piyasaya sürülen konsol 3-7 yaş arası oyuncuları hedefliyordu. Konsolun ayrı bir joystiği yoktu, çocuklar bunun yerine bir çizim tabletine benzeyen konsolun dokunmatik ekranına kalem vasıtasıyla çizimler yaparak oyunlar oynuyor, eğitim amaçlı uygulamaları kullanabiliyor, interaktif öyküleri takip edebiliyordu. Keza konsolun kartuşları da bir hikâye kitabı gibi açılabiliyor ve buradaki resimlere dokunarak çeşitli etkinlikler yapılabiliyordu.

Toplamda 4 milyon civarı bir satış yakalasa da özellikle Batı'da pek tutmadı Pico. Kısmen başarılı olduğu Asya pazarında da 2005 yılına kadar ayakta kaldı. Revize edilip Asya pazarında Advanced Pico Beena olarak yeniden piyasaya sürülen bu konsol teknik olarak Sega tarafından çıkartılan son konsoldur aslında. Bu önemsiz görülen konsolun Nintendo'nunkiler hariç resmî olarak Nintendo oyunları çıkan tek konsol olduğunu da ekleyeyim unutmadan. ■ EMRE S.





TARİHTEKİ İLK VİDEO OYUNU FİLMİ

Ve akıllara ziyan geliştirme süreci

Tarihteki ilk video oyunu filminin Super Mario Bros. olduğunu hepimiz biliyoruzdur herhalde. Filmin haberini ilk duyduğumda ne kadar heyecanlandığımı çok iyi hatırlarım. Aynı şekilde filmi ilk izlediğimde yaşadığım inanılmaz hayal kırıklığını da. Peki dönemin en büyük video oyunu ikonu olan Mario'nun filmi nasıl bu kadar kötü olabilmişti?

Tarihler 1992'yi gösterdiğinde Super Mario altın çağını yaşıyor, oyunlarının yanı sıra zibiliyon tane yan ürünüyle Nintendo için adeta para basıyordu. Karakterin bu inanılmaz popülaritesinin farkında olup bunu bir fırsata çevirmek isteyen ve aslında hayli de küçük çaplı bir stüdyo olan Lightmotive karakterin film hakkını 2 milyon dolara Nintendo'dan satın aldı. Tabii Nintendo'nun filmin yapımına karışmasına izin vermeleri ve yan ürünlerinden de gelir elde etmeleri karşılığında.

Hemen ardından filmin senaryosu ve çekimleri için çalışmalar başladı. Fakat sorun şuydu ki filmin tonuna bir türlü karar verilemiyor, masal teması, Hayalet Avcıları çakması, abi-kardeş öyküsü, aksiyon filmi, fütüristik derken senaryo devamlı olarak baştan aşağı değişiyordu. Bu durum aktörleri artık tamamen yılma aşamasına getirmiş, hatta çoğunun imza attığı senaryoyla çekimlerini yaptıkları senaryonun uzaktan yakından alakası kalmamıştı. Tabii setler de habire değişen senaryoya ayak uyduramıyor, aktörler pek çok sahneyi senaryoyu bile bilmeden oynuyor, bu sahnelerin birçoğu da kesilip filmden çıkartılıyordu.

Lakin en kötüsü bütün ekibin filmin yönetmenleriyle (Rocky Morton ve Annabel Jankel) yıldızının barışmaması, hatta tabiri caizse onlardan nefret etmesiydi. Ekip yönetmenlere yokmuş gibi davranıyor, onlara hakarete varan isimler takıyor, yönetmenler buna karşılık ekibe iki misli daha kötü davranınca da prodüksiyon tam bir yaşayan cehenneme dönüşüyordu. Hatta Mario'yu canlandıran Bob Hoskins kendisi gibi İngiliz olan yönetmenler hakkında rol arkadaşlarına şöyle demiş: "Merak etmeyin, bütün İngilizler böyle değil".

Nihayetinde bu cehennem gibi sürecin ardından 1993 yılında gösterime girerek tarihin ilk video oyunu filmi oldu Super Mario Bros.. Lakin sancılı prodüksiyon süreci filmin her yerinden belli oluyordu. Birkaç ufak element haricinde oyunla pek alakası olmadığı gibi kendi başına bir film olarak ele alındığında da berbattı. Sonuç olarak gişede de beklenen oldu ve inanılmaz potansiyeline rağmen sadece 21 milyon dolar hasılat yaparak çakıldı, hatta iki misliyle de zarar etti.

Unutmadan, tarihteki ilk oyun animasyon filminin de gene bir Super Mario Bros. filmi olduğunu ekleyeyim (1986). Fakat onu da yakın zamanda izlemiş biri olarak söylüyorum; onun da pek parlak olmasını beklemeyin. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD *[SEGA MASTER SYSTEM]*

Adından fark etmiş olacağınız üzere köşemizde pek bilinmeyen oyunlara yer vermeye çalışıyoruz. O yüzden sıkı takipçimiz olan bir okurumuzdan (kendisine sevgiler, saygılar) gelen Alex Kidd önerisine başta biraz soğuk bakmıştım açıkçası. Fakat Alex Kidd'in Mario'ya rakip bir maskot olarak tasarlandığını ve bunu başaramayıp tahtını Sonic'e kaptırdığını düşünürsek, üzerine de en son oyununun 30 sene önce çıktığını eklersek köşemiz için gayet uygun olduğunu söyleyebiliriz aslında.

1986 yılında çıkan bir platform oyunu Alex Kidd In Miracle World. Alex'in en büyük rakibi Mario'dan farkıysa objeleri kafa atarak değil yumruklarıyla kırması. Kırdığımız objelerden gizli eşyalar, paralar, hatta kimi zaman da düşmanlar çıkabiliyor. Aynı şekilde pek çok düşmanımızı da yumruğumuzla indirebiliyoruz. 17 tur boyunca topladığımız paralarla da bölüm aralarında kendimize bisiklet gibi araçlar alabiliyor ve bölüm sonu canavarlarıyla taş-kâğıt-makas yaparak kapışıyoruz.

Oyunun döneminin devi Super Mario'ya rakip olduğu ve oynanış olarak pek çok açıdan da benzediği aşikâr, su altı turu bile aynen var yani. Fakat inanmayacaksınız ama kendi adıma Alex Kidd'i bir tık daha fazla sevdiğimi itiraf etmeliyim. Zamanı için rengarenk grafikleri, zihne kazınan müzikleri ve akıcı oynanışıyla hak ettiği değeri göremediğine inanıyorum. Sonic çıkıp Sega'nın gerçek maskotu haline gelince de tarihe gömülüp gitti zaten.

Gene de Sega tarihinde oldukça önemli bir yere sahip olan Alex Kidd'e mutlaka bakmanızı öneririm. Benim gibi platform oyunlarından pek keyif almayan bir adama bile kendini sevdirdiyse türün meraklıları içindeki cevheri çok daha rahat fark edeceklerdir. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

HAZE *[PS3]*

Hayatımda oynadığım en kötü FPS'lerden olan Haze'in öyküsü üzücü olduğu kadar ilginç de aslında. Normalde PS3 için çıkacak alelade bir oyun olacakken, görsellerin "beğenilmesi" ve PS3 fanatiklerinin oyunu Halo'yla karşılaştırmaya başlaması Haze'in kötü sonunun başlangıcı oldu. Haze hiçbir şey yapmadan her şeyi yapmaya çalışan bir oyun olarak ortaya çıktı. Halo'yu öldürmek istedi ama aynı zamanda bunu sıradan düşmanlar, kötü seslendirmeler, Crysis'i andıran ama asla ona yaklaşamayan bir oyun olarak yapmaya çalıştı.

Aradan geçen 12 yıla rağmen hâlâ aklımda kalan o kadar çok yanı var ki: Örneğin oyunda muhtemelen silinmiş bir sahnede Merino denen bir karaktere söz veriyoruz. Nektar karşıtı Merino'nun kim olduğunu az çok hatırlıyorum çünkü o karaktere hiçbir söz möz vermiş olmamamıza rağmen oyundaki her NPC bize "Merino'ya sözünü unutma!" demekten başka bir şey bilmiyordu. Kafanızda nasıl canlandı bilmiyorum ama ne düşündüyseniz inanın daha kötü bir durum var: Dünyadaki bütün canlıların tek bir şey söyleyebildiği bir Black Mirror bölümü düşünün. Yüzlerce kişilik direniş ordusu saatler boyunca beni vermediğim bir söz için aynı diyalogla darlayıp delirtmişti.

"Halo katili" olmak demek Halo'nun yaptığı bazı şeyleri daha iyi yapabiliyor olmak anlamına geliyor elbette. Haze'in bu konuda hiç söz hakkı yok. Zaten Halo'da olduğu gibi ağır zırhlı bir savaş makinesi değil de madde bağımlısı Crysis nano-zırhlı askerler gibiydik. Oyunda nektar denilen maddeyi basıp hızlanıp, güçlenmek hoş fikirler olsa da ortada bunu mükemmel şekilde yapan Crysis gibi ağır abiler varken çok gereksiz bir işe girişildiğini düşünmüştüm. Zaten işin komik yanı karakter bu "nektar" özelliklerinin kötü olduğuna karar verip diğer tarafa geçince oyundaki tek eğlencelimsi mekaniği de uzunca bir süre kullanamaz hale geliyorduk. ■ ALİ



HAZİRAN 1988

3.000 TL. (KDV dahil)

commodore 64

YAZAN
ESER GÜVEN

KONSOL DEĞİL BİLGİSAYAR DİYECEKSİNİZ, LÜTFEN...

PİKSEL DOSYA









Commodore 64... Aralarında benim de olduğum kimileri için dünyanın gelmiş geçmiş en iyi iki kişisel bilgisayar markasından biri (diğeriyse elbette Amiga). Aranızda bu efsaneyi yaşama şansına erişmiş olanlar bu sayfaları okurken eminim ki nostaljik duygular içinde kaybolacaklar, daha genç olanlarınızla da eğlenceli bir eğitici yolculuğa çıkmış olacağız.

Takvimler 1982 yılını gösterdiğinde Commodore Business Machines, birkaç ay içinde tüm dünyayı sallayacak olan Commodore 64'ü tanıttı. O dönemki rakipleri Atari 400/800, Apple II ve IBM PC gibi dişli isimler olsa da, 900-1200$ arasında fiyatlarla satılan bu cihazların arasına 600$'ın altında bir etiketle girince tüm spot ışıklarını üzerine çevirmeyi başardı Commodore. MOS Technology'nin çip üretim tesislerine sahip olduğu için maliyeti çok daha düşük tutabiliyordu.

1983 yılında Commodore 64'ün fiyatı 200$'a kadar indi ve satışları da adeta patladı. Commodore firması 1994 yılında iflasını ilan edene kadar tüm dünyada peynir ekmek gibi Commodore 64 satılmıştı. Alınan bazı yanlış kararların, güncel teknolojiye ayak uydurmakta başarılı olamamanın bir sonucu olarak battı firma ama o başlı başına ayrı bir hikâye.

Türkiye'de Commodore 64

Commodore 64'ün büyük başarısını en büyük sebeplerinden biri bilgisayara erişimi kolaylaştırmış olmasıydı aslında. Bu bilgisayar sadece yetkili satıcılarda, bilgisayar mağazalarında satılmadı; oyuncu dükkânlarına kadar indi. Ayrı bir monitöre gerek duymadan doğrudan televizyona bağlanabilmesi de önemli bir avantajdı, mağaza vitrininde oyuncak gibi duruyordu :)

1984 yılında Teleteknik firması Commodore 64'ün Türkiye distribütörlüğünü aldı ve cihaz aynı dünyadaki örnekleri gibi ülkemizde de çeşitli mağazalarda satmaya başladı. Babam bizim Commodore 64'ümüzü Sümerbank mağazasından almıştı mesela, vitrinde diğer ürünlerin ortasında yatan Commodore 64 görüntüsü şu an bile hafızamda o kadar net ki...

Distribütör dedigin böyle olur: Teleteknik

Ancak ülkemizde Commodore 64'ün ciddi biçimde yayılmasında Teleteknik'in sadece 'distribütör' olarak kalmayıp, bir Commodore sevdalısı gibi hareket etmesinin payı çok büyük. Commodore dergisi çıkardı (sarı kapaklarıyla unutulmaz bir efsanedir), Commodore Amiga dergisi çıkardı, Commodore Show adı altında fuarlar düzenledi, yarışmalarla, hediyelerle, eğlenceli etkinliklerle insanlara Commodore sevgisi aşıladı.



BİLİNMESİ GEREKEN 30 C64 OYUNU

Günümüzde "en iyi 10, en iyi 20, en iyi 50" listesi yaparken ne kadar zorlanıldığı bir düşünün. İşte şimdi o zorluğu bilmemkaçla çarpın, şu listeyi çıkarırken yaşadıklarımı belki anlarsınız. Bakın şu an Steam'deki oyun sayısı muhtemelen 35-40 bin civarındadır (ve bunun en az yarısının çöp olduğunu söylemek mümkün). Commodore 64'ün ise 25 binin üzerinde oyunu var ve herkesin kendine göre 'klasik' gördüğü oyunlar farklı; hepsini listelemeye kalksam herhalde yüzlerce oyunluk bir liste çıkar ortaya :)

Oyun konusunda azıcık renk olsun diye tanıdığım en Commodore'cu adamlardan biri olan arkadaşım Eşref Kayın'dan da destek aldım, sağ olsun beni kırmadı, 10 oyun seçerek bunları kendi penceresinden anlattı. Ben de onun yazdıklarını ayırt edebilin diye başlıklara birer * koydum. Siz yine de en sevdiğiniz oyunu bu listede göremezseniz bana kızmayın, eleme yapmak inanın çok zor oldu.



Teleteknik kurucusu Sevan Nişanyan, Commodore 64'ün ülkemiz sınırlarına girişini şöyle anlatıyor:

Hong Kong - Londra arası dört-beş kez mekik dokuduktan sonra nihayet anlaşma imzalandı, sıra siparişe geldi. Ben piyasayı koklamışım, yılda en az on bin satarız, bin taneyle başlayalım diyorum. Kavala yönetim kurulunda birtakım kibar kibar amcalar, "Sevan Bey siz gençsiniz, heyecanlısınız, Türkiye'de o kadar 'kompütör' alacak kaç araştırma kuruluşu var, hadi şunu elli yapalım sizin de gönlünüz olsun" tavrındalar.

Al takke ver külah amcaları ikna ettik.

5 Ocak 1985'te 600 tane Commodore-64 Karaköy gümrüğüne indi. AYNI GÜN bütün gazetelerde çarşaf çarşaf Emre Senan'ın çizdiği dünya güzeli reklamlarımız çıktı. Ki Türk basınındaki ilk kitlesel bilgisayar kampanyasıdır, bilgisayarı kargacık burgacık bir teknolojik alet değil, her eve lazım bir ihtiyaç maddesi olarak sunan ilk kampanyadır. AYNI GÜN Teşvikiye'de Ralli Apartman'daki şirket merkezimize taşındık; tam hatırlamıyorum, on - on iki yeni eleman o gün işe başladı. Öğlene kadar 600 bilgisayar satıldı bitti. Öğleden sonra mal almaya gelip bulamayan yirmiye yakın bayi kapının önünde arbede çıkardı, itiş kakış oldu, polis geldi. On bin abartı olur hadi, ama beş bin makina olsa o gün satılacağı anlaşıldı.

YENİ YAPIMLAR

HÂLÂ COMMODORE 64'E OYUN YAPANLAR MI VARMIŞ?!

Var tabii, ne sandınız? Hem de tüm dünyanın dijitalleştiği, eski alışkanlıkların unutulduğu bu dönemde yeni oyunları bildiğimiz büyük kutu içerisinde, kılavuzuyla, disketleriyle tam takım halinde hazırlayıp piyasaya sürenler bile var. Bu tür oyunların haberlerini takip edebileceğiniz çeşitli siteler de var elbette, bunlardan en ünlülerinden biri Indie Retro News mesela. C64 haberlerini filtrelediğinde geliştirilmekte olan oyun sayısını görüp şaşıracaksınız. Yine en iyi C64 sitelerinden biri olan Lemon 64'ün forumu da oyun takibi açısından süper bir kaynaktır. Mesela bakın güncel oyunlardan en çok dikkatimi çekenlere birkaç örnek vereyim:



FIX-IT FELIX JUNIOR:

Bu ismi daha önce duymuş olabilirsiniz ama oyunun C64'e de uyarlanacağını tahmin edebilir miydiniz? Wreck It Ralph'ten de tanıdığınız bu karakterin başrolde olduğu, tek ekranda geçen, platform türünde (Donkey Kong'u getirin aklınıza) bir oyun olan Fix-It Felix Junior'da, Ralph'in illallah dedirttiği Niceland Apartmanı sakinlerine yardım etmeye çalışıyoruz. Itch.io'dan ücretsiz olarak alabileceğiniz oyun için gönlünüzden kopar da para öderseniz tüm miktar bağış olarak Unicef'e gidiyor.



THE SHADOW OVER HAWKSMILL:

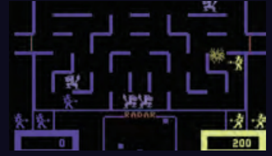
C64 için oyun yayınlayan firmaların başında Psytronik geliyor, hem de her oyunu kutulu olarak da basıyorlar. Stüdyonun yayınlayacağı en yeni oyun olan The Shadow Over Hawksmill de bu sene içinde çıkacak ve C64 oyuncularını Cthulhu ortamlarına götürecek. Ne yani, sadece PC'de mi var Cthulhu oyunları sandınız :) Hawksmill'de yaşayanların gizemli biçimde ortadan kaybolmaya başlamasını araştırmakla görevli olacağımız bu aksiyon-macera oyununun Commodore 64'ün 16 renklik paketini kullanma şekli de oldukça etkileyici.



EYE OF THE BEHOLDER:

Dungeon-crawl türünün en önemli temsilcilerinden biri olan unutulmaz Westwood Studios klasiği Eye of the Beholder da C64'e teşrif edecek oyunlardan biri. 2018 yılında tek bir kişinin projesi olarak başlayan bu C64 portu aradan geçen zaman içinde büyük yol aldı, kadrosunu güçlendirdi ve hatta geçen senenin sonlarında intronun C64'te çalışan hali bile gösterildi. Bu yıl içinde çıkması planlanan oyun, C64'ün neler yapabileceğinin de en güçlü göstergelerinden biri.





1. WIZARD OF WOR:

Şimdiye diyeceksiniz ki ben bu oyunu atari salonlarında oynadım. Oynarsınız tabii. Zamanında C64 için çıkan çok sayıda kral oyun arcade makinelerinde de kendisine yer buluyordu ve Wizard of Wor da onlardan biri. İki kişi oynamanın acayip zevkli olduğu oyunlardandır çünkü her ne kadar bölümleri co-op geçiyor olsak da dost ateşine de acımaz :) Akrep tipli Thorwor'u ıskalayıp Erce'yi az vurmamıştım bunda.

2. KRAKOUT:

"Ben Breakout'çuyum arkadaş" demeyin, çünkü Krakout bir klon olmasına rağmen Breakout'u cebinden çıkarır dostum. Daha ilk andan itibaren müziğiyle insanı esir eden bu oyunda topunuzla bir yandan blokları kırmaya, bir yandan türlü türlü yaratığın topu sektirerek sizi gafil avlamasına engel olmaya çalışırsınız. 100 bölümlük bu oyunu ben bugüne kadar sadece bir kere bitirebildim, onda da saatler boyunca oynarken adaptörü ısınmasın diye tencereye koymuştuk :)

3. DECATHLON:

C64'te joystick düşmanı bazı oyunlar vardı ve bunların çoğu da spor oyunuydu. Decathlon, Summer Games, Winter Games gibi. Bu oyunların bazı kısımlarında yapmanız gereken şey joysticki hızlıca sağa sola çekmekti, günümüz QTE'leri gibi yani. O kolu hunharca salladığınızı düşünsenize, anca öyle hızlanıyordu mesela yarışçımız :) Az joystick bozmadık ama o yarışların keyfi de bir başkaydı. Decathlon'un geliştirici ve yayıncısının Activision olduğunu da ekleyeyim, iyi ki o dönemler mikro ödeme diye bir şey yokmuş, yoksa dekatlon yarışlarının yarısını herhalde parayla açardık.





4. RAID OVER MOSCOW:
1980'li yıllarda Soğuk Savaş rüzgarları esmeye devam ediyordu, o yüzden de oyunlarda Amerika-SSCB gerginliğini görmek mümkündü. Raid Over Moscow'a başladığımızda Sovyetlerin bir şehrinden füze saldırısı yapılır ve bu füzelerin Amerika'da bir şehri ne zaman vuracağını görürdük. Sonrasında hemen hangardan uçak kaldırır (hangar sahnesi acayip zordur bu arada), hangardan patlatmadan çıkarabildiğimiz uçaklarla Sovyetlere uçup füze rampalarını yok eder, sonra da Kremlin sarayına roketatarlarla saldırırdık. Nihai amacımız da nükleer reaktörlere saldırıp adamların savunma ve saldırı sistemlerini çökertmek olurdu.

5. BEACH-HEAD II:
Sanırım C64'te dijitize ses duyduğum ilk oyunlardan biriydi Beach Head II. Savaş temalı bu oyunda birbirinden farklı bölümlerde mücadele eder ve Diktatör'ü yenmeye çalışırdık. İlk bölümde paraşütle iniş yapan düşman askerlerini vurmaya çalışırdık ve vurulan askerler 'melek', 'anne' falan derdi. Çok ciddiyim, resmen anne diye bağırıp ölürdü o piksel piksel askerler. İlk oyunu da çok zevkliydi, ikincisi de.



6. GANDALF THE SORCERER:
Biraz da fantastik ortamlara akıp ünlü büyücümüz Gandalf'ı ziyaret edelim! Resmen tek bir ekranda geçen bir oyun nasıl bağımlılık yaratır sorusuna cevabım bu oyun olurdu. Amacımız kale surlarında kaleyi korumakla görevli Gandalf'la ormandan kaleye doğru saldıran dinozorları (?) asamızı kullanarak vurmaktı. Hepsi bu. Iskaladıklarımız kapıya dayandı mı kapı zor-



Teleteknik bir anda Commodore 64'ü ülkenin en popüler bilgisayarı yapmayı başarmıştı. Gazete ve dergilerde boy boy reklamlar yayınlanırdı. Tabii çoğu çocuk ve genç bu bilgisayara oyunları yüzünden sahip olmak istedi ama aileleri ikna etmek için 'süper ders programları var, matematik öğretiyor, dil öğretiyor' bahaneleri kullanıldı :) Bense ilk olarak amcamda gördüğüm ve hastası olduğum bu bilgisayarı alsın diye babamın başının etini yemeye çoktan başlamıştım. Bir de bacak kadar çocuğun ısrarı da pis oluyor malumunuz. Commodore 64'ü gördükten sonra Atari 800XL kesmemeye başlamıştı, C64 oyunları rüyama giriyordu o dönem.

Aslında o eğitim bahanesinin de dayanaksız olduğunu söyleyemeyiz, zaten çoğu reklamda da işin eğitim kısmı da ön plana çıkarılıyordu. Her ne kadar Commodore 64 denince akla ilk olarak oyunlar geliyor olsa da özellikle yine Teleteknik desteğiyle piyasaya sürülen eğitim programları da oldukça popülerdi. Türkçeye çevrilen Programlama ve Eğitim kitapları bir nesle yepyeni bir dünyanın kapılarını açtı. Yine Commodore dergisiyle birlikte verilen Program Döküm Eki o yaşta birçok çocuğun programlamaya ilgi duymasına neden oldu. Pazar günleri babam ve kardeşimle yapmayı en sevdiğimiz aktivitelerden biri de oturup o döküm ekindeki programları yazmaktı mesela. Basic'le yazılan-





YAZILIMLAR

HADİ BİZ DE OYUN YAPALIM

Commodore 64'te oyun oynamak dışında da yapılacak çok şey var demiştim ama döndük dolaştık yine oyuna geldik :) O dönemlerde bilgisayarla yapılabilecek en eğlenceli şeylerden biri de hem hayal gücümüzü hem de yaratıcılığımızı konuşturmak ve basit oyunlar yapmaya çalışmaktı. Basic zaten çok kolay öğrenebilen bir dil, kendi kendime çok sayıda basit oyun yazmışlığım vardır. Ama bir de yardımcı yazılımlar vardı ki bunlarla ister kendi tilt oyunumuzu, ister shoot 'em up'ımızı hazırlayabiliyorduk. Bunlardan üçünü bizzat tecrübe etmiştim, o yüzden aklıma da haliyle ilk olarak onlar geldi bu yazıyı yazarken.



PINBALL CONSTRUCTION SET:
Küçükken özendiğimiz o tilt makinelerini kanlı canlı görme şansımız yoktu belki ama kendi tiltimizi tasarlama şansımız vardı. Bill Budge ve EA işbirliğinin ürünü olan PCS'le yalnızca tablanın üst kısmını değil, mekanik kısımlarını da tasarlıyorduk. Ne yapınca bonus verecek, top nereden nasıl sekecek, hepsi ayarlanabiliyordu. Yazılımla birlikte gelen tablalara imrenir, benzer kalitede bir şeyler üretebilme hayaliyle yanıp tutuşurduk (üretemediler).



SHOOT-'EM-UP CONSTRUCTION KIT:
Biz bu programa eskiden SUCK derdik ama aslında kısaltması SEUCK'tu. Basit sprite'lar ve arkaplanlar çizerek basit shoot 'em up oyunları yaratmak mümkündü. Bu yazılım "Wizball ve Parallax'ın programcılarından" diye tanıtıldığı için bu oyunları oynayan bizler de 'ben de yapıcam, ben de yapıcam" diye işe girişir, sonra da avucumuzu yalardık. Oyun yapmak tabii ki kolay şey değil ama böyle böyle öğreniliyor bu işler :)

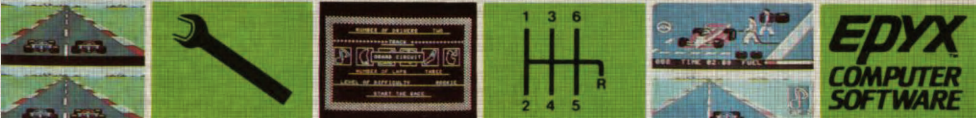


GRAPHIC ADVENTURE CREATOR:
Macera oyunlarını hep çok sevmişimdir, hatta oynadığım ilk oyunlardan biri de Maniac Mansion'dı. O zamanlar İngilizcem yetmediğinden anlamamıştım pek oyunu ama azıcık büyüyünce "neden biz de yazmayalım ki böyle bir şey" demiş, kardeşim Erce'yle birlikte kendi oyunumuzu tasarlamaya koyulmuştuk. Bu projemiz de iki ekrandan ileri gitmedi ama bunun suçlusu Graphic Adventure Creator değildi tabii. Güzel programdı o.



PITSTOP II





Hemen hemen herkes bir başkasında görüp de âşık olmuştur C64'e.

ların yanı sıra Makine Dili Editörü yardımıyla yazılan ve sadece sayılardan oluşan programlar da vardı, birimiz okur; diğerimiz yazardı. O programların çalışmasını görmek o yaştaki bir çocuk için nasıl inanılmaz bir şeydi tahmin edemezsiniz :) Bugün ülkemizde bilgi teknolojileri endüstrisinde söz sahibi olan çok sayıda patron, o kuşağın temsilcileri arasından çıktı. Ben de bugün bir şekilde karşınızdaysam bunda henüz 6 yaşımda Commodore 64'le tanışıp bu dünyaya adım atmamın payı çok büyüktür.

Bir nesli bilgisayar kavramıyla tanıştıran, toplamda gerçekleştirdiği 17 milyonun üzerinde satışla tüm zamanların en çok satan masaüstü bilgisayarlarından biri olan Commodore 64 eminim ki daha nice on yıllar boyunca sevgi ve özlemle anılmaya, nostaljik muhabbetlerin başlıca konularından biri olmaya devam edecek. Ya da en azından biz dinozorlar için diyeyim :)



lanmaya başlar, içeri giren olursa işimiz iyice zorlaşırdı. Asamızın gücünü gökteki bir yıldızdan alırdık, yıldızın önüne bulut geçti mi ayvayı yediğimizin resmi olurdu. Gandalf dediğimde aklınıza hiç böyle bir şey gelmemişti, değil mi :)

7. LODE RUNNER:
Aynı yıl yayınlanan Jumpman'e acayip derecede benzeyen Lode Runner, ekrandaki merdivenleri kullanarak paketleri toplamaya çalıştığınız, düşmanlarıysa tuğlalı kısımlarda kazdığınız deliklerin içine düşürerek etkisiz hale getirdiğiniz bir platform oyunu. Yerde delik açabilmenize rağmen zıplama özelliğinin olmaması sinir ederdi ama yüksekten düşünce ölmediğiniz için de sevinirdiniz. En önemli özelliklerinden biri de bölüm editörüne sahip olmasıydı.

8. BOULDER DASH:
Boulder Dash dünyanın en ünlü oyun serilerinden biri. Kaya-ve-elmas adı verilen bir türün doğuşuna neden olan bu oyunun sonradan birçok klonu da çıktı (mesela Emerald Mine) ama hiçbiri bu orijinal oyundaki tasarım çeşitliliğine ve beyin yakan beceri ve bulmaca kombinasyonuna sahip değildi. Minik adamımızla samanları kazar, taşları düşürür, gereken sayıda samanı yiyip çıkışa ulaşmaya çalışırdık.

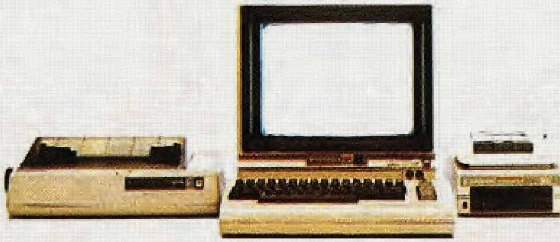


9. RIVER RAID:
River Raid ismini duymamış olan da, ne bileyim :) Yalnızca C64'ün değil, dönemin tüm bilgisayarlarının ve hatta atari salonlarının aranan oyunlarından River Raid tam bir klasik shoot 'em up oyunu. FUEL yazılı kısımların üzerinden geçerken çalan bip bip bip sesi eminim ki bu satırları okuduğunuz anda kulağınızda çalmıştı bile. Yalnız iki kişi



Teleteknik'ten, "bilgisayarlı bir Türkiye"ye doğru, bir yenilik daha...

Commodore "Türkçeyazar"





*Türkçe kelimeişlem sistemi, Teleteknik A.Ş. için, **Erman Elektronik** tarafından gerçekleştirilmiştir.*

Şimdi Türkiye ve Türkçe için özel, yepyeni bir Commodore 64 var:

Tuşlarında, Türk alfabesine has Ç, Ğ, İ, ı, Ş, Ö, Ü ve TL de bulunan, hem de F klavye dizilimiyle özel üretilmiş Commodore 64.

Commodore "Türkçeyazar", özel geliştirilmiş Türkçe kelimeişlem disket programıyla süper bir daktilo hizmeti veriyor: Türkçe metin yazmayı ve redaksiyonunu, yazı düzenlemeyi, dosyalamayı daktilodan daha kolay kılıyor!

Sistemin diğer ucunda, Türkçe yazabilen bilgiyazar bulunuyor: Ekrandaki ya da hafızadaki Türkçe metni, Türkçe olarak kağıda aktarmanızı sağlıyor!

Artık Türkiye'de de işadamından öğrenciye "yazı" ya da "yazılı haberleşme"yle ilişkili herkes bilgisayardan Türkçe'de yararlanacak!

Ayrıntılı "Türkçe" bilgi, Teleteknik ve Yetkili Satıcıları'nda!

Teleteknik

Commodore'un Türkiye ve K. Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Tam ve Tek Yetkili Distribütörü

Commodore "Türkçeyazar" hakkında bilgi istiyorum.

Adım Soyadım ____________________

Okulum/Mesleğim ____________________

Adresim ____________________

____________________ 2N



commodore

MARKOM

MÜZİKLER

COMMODORE 64'ÜN UNUTULMAZ BESTECiLERi

Bunu hiç abartısız söylüyorum, bana Commodore 64'te oynadığım herhangi bir oyunun ismini söylediğiniz saniyede müziğini mırıldanmaya başlayabilirim. C64'ün müzik kabiliyetleri SID çipi sayesinde zamanının ve rakiplerinin ötesindeydi. Analog ve dijital devreleri birleştiren bu çipin ses kalitesi, dönemin büyük bestecileriyle birleşince ortaya inanılmaz müzikler çıkmıştı. Bugün oyun müziği denince akla Jeremy Soule, Jesper Kyd, Mike Gordon, Koji Kondo gibi isimler geliyor ya hani, o dönemde de aşağıda isimleri gördüğümüzde akan sular dururdu.

Size tavsiyem ismi geçen şarkılardan en az birkaç tanesini açıp YouTube'da dinleyin. Zaten eski Commodore'culardansınız bunu ben söylemeden bile yapmışsınızdır.

Not: Bu çiple şimdiye kadar yazılmış neredeyse tüm şarkıları High Voltage SID Collection ismiyle arayarak bulmanız mümkün.

BEN DAGLISH:

C64 deyince akla gelen ilk müzisyenlerden biri olan Daglish, bu bilgisayarın tarihine damga vurmuş çoğu müzisyen gibi İngiliz. Zaten bu bilgisayarın en popüler olduğu ülkelerin başında İngiltere geliyordu ve İngiltere bildiğiniz gibi dünya müzik tarihinde her zaman ayrı yeri olmuş bir ülke. 52 yaşında hayatını kaybeden Daglish, başta Krakout olmak üzere Biggles, The Last Ninja, Cobra, Jack the Nipper gibi unutulmaz işlere imza atmıştı.

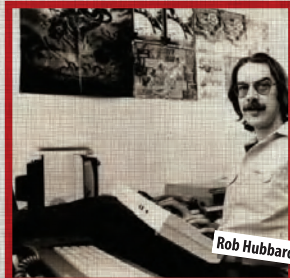
MATT GRAY:

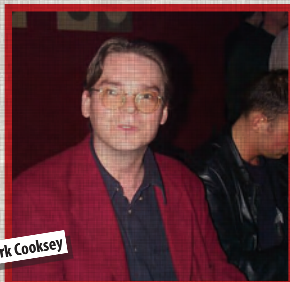
Bana gelmiş geçmiş en inanılmaz Commodore 64 oyun müziğini sorarsanız cevabım bir saniye bile tereddüt etmeden The Last Ninja 2 olur. Hani dedim ya, birkaç müziği dinleyiverin diye, tek müzikle nokta atışı yapayım diyorsanız lütfen The Last Ninja 2, Central Park OST diye aratın ve bana yanıldığımı söyleyin. Matt Gray de, başkaları da yıllar içinde bu şarkıya remiksler yaptı. Matt Gray'in Soundcloud hesabında paylaştığı remikste (https://soundcloud.com/mattg-rayc64), Richard Braithwaite'nin gitar remiksi benim diyen adamı yoldan çıkarır, o kadar söyleyeyim size.

ROB HUBBARD:

Yine bir İngiliz sanatçı, Commodore 64'ün ses donanımının tüm potansiyelini kullanabilen ve yaptığı işlerle herkesi kendisine hayran bırakan bir müzisyen Hubbard. C64 serüveni sırasında 1988 yılında Electronic Arts'a katılan Hubbard, EA'in ses ve müzikten sorumlu ilk ismi olmuştu. Altında imzası bulunan onlarca oyundan en iyi müziklere sahip olanlar bence Commando (orijinal beste Tamayo Kawamoto'ya ait olsa da uyarlaması enfestir), Nemesis the Warlock, International Karate, Monty on the Run, Warhawk diye sayılabilir.


Ben Daglish


Rob Hubbard


Mark Cooksey

MARK COOKSEY:

Size Cooksey'i tanıtmak için sadece Ghosts'n Goblins diyeceğim. Aslında başka söze gerek bile yok ama adamcağıza da ayıp olmasın, biraz tanıtalım :) 1996 İngiltere doğumlu olan Cooksey benim de çok sevdiğim bazı oyunların bestecisi, aklımda en çok kalan melodilerin sahibi resmen. 1942'nin giriş müziği, Paperboy, Overlander... Hatta kendisi Prince of Persia'nın da bestecilerinden biridir.

DAVID WHITTAKER:

Bu dakikadan sonra İngiltere doğumlu olduğuna şaşırmayacağınıza emin olduğum David Whittaker da C64'ün en önemli bestecilerinden birisi ve bugüne kadar yüzlerce oyun üzerinde çalışmış. Özellikle Amiga döneminde altın çağını yaşadı diyebiliriz (Shadow of the Beast desem?), ama C64'te de Speedball, BMX Simulator, The Real Ghostbusters, Beverly Hills Cop, Lazy Jones gibi çok önemli işlerin altında imzası var.



oynarken uçaklar birbirine ne karışırdı be!

10. COMMANDO:

İçinizdeki Rambo'yu ortaya çıkarabileceğiniz en iyi oyunlardan biri diyeceğim ama C64'te Rambo diye bir oyun da var aslında. Yine de benim bu türde en çok tavsiye edebileceğim oyunların başında ilerledikçe oldukça zorlaşan yapısıyla Commando geliyor. Müziği de şahane, el bombasıyla düşman uçurmanın keyfi de benzersiz.

11. BRUCE LEE:

Bruce Lee'yi nasıl anlatabilirim... Bu platform oyununda bir büyücünün kulesinde oda oda ilerliyor ve sonsuz zenginliğin ve ölümsüzlüğün sırrına ulaşmaya çalışıyoruz. İki kişi oynarsak biri Bruce Lee oluyor, diğeriyse yeşil tuhaf bir yaratık olan Yamo. Tek kişi oynayınca Yamo da düşmanımız oluyor, hatta iki kişi oynarken ikinci oyuncu bir süre hareketsiz kalırsa bilgisayar Yamo'nun kontrolünü alıp ağzımızı yüzümüzü kırıyor :) Yamo'nun ağzını açıp çıkardığı o tuhaf sese gülmek için bile oynanabilir. Siz anlatamadığıma bakmayın, bir klasik aslında bu oyun.

12. YIE AR KUNG-FU:

Bir dövüş turnuvasına katılan adamımız karşısına çıkan 10 dövüşçüyü tek tek dövmeye çalışıyor bu oyunda ama karşımıza çıkan dövüşçülerin farklı silahlar kullanan, farklı tekniklere sahip tipler olması bu işi çok orijinal hale getiriyor. Mesela ninja yıldızı kullanan Star'ı uçan tekmelerle kolayca dövebiliyorsunuz ama sopa kullanan Pole bunu denediğiniz anda sizi pişman ediyor. Zincir kullanan da var, kılıç da. Hele bugünlerde bile adından nefretle söz ettiren yakın dövüş ustası Blue'nun konusunu hiç açmayayım.

13. IK+*:

Sanırım renkli TV'nin ülkemize geldiği ilk zamanlardı, o zaman ilk defa bir C64 görmüştüm ve oynanan oyun da IK+ (International Karate)





idi. İşte o dönemler görüp de oynamadığım bir oyundu IK+, çünkü abiler oynar, beni odaya bile sokmazlardı, ben de kapı arasından onları izlerdim. 2 kişi de oynanabilen, 3 kişilik bir dövüş oyunudur IK+ ve bir dövüşçüyü de bilgisayar yönetir. Ara bonus ekranları aynı Street Fighter'ın bonus bölümleri gibi çeşitlilik katar oyuna. Bu bonuslara özenip elimizle az tuğla-kiremit kırmaya çalışmadık.

14. THE LAST NINJA 2:
Sanki her oyuna aynı cümleyle başlayabilirim gibi hissediyorum, "işte C64 deyince ilk akla gelen oyun!". Ama The Last Ninja 2 gerçekten de klasik olmanın ötesinde, ciddi anlamda ismi bu bilgisayarla anılan bir oyun, C64'ün yapabildiği şeylerin bir özeti gibi. Müzisyenler kısmında zaten bahsettim, şu oyunun müziği bugün bile fanatiklere sahip olacak kadar başarılı mesela. Ninja aksiyonu arıyorsanız başka yere bakmayın.

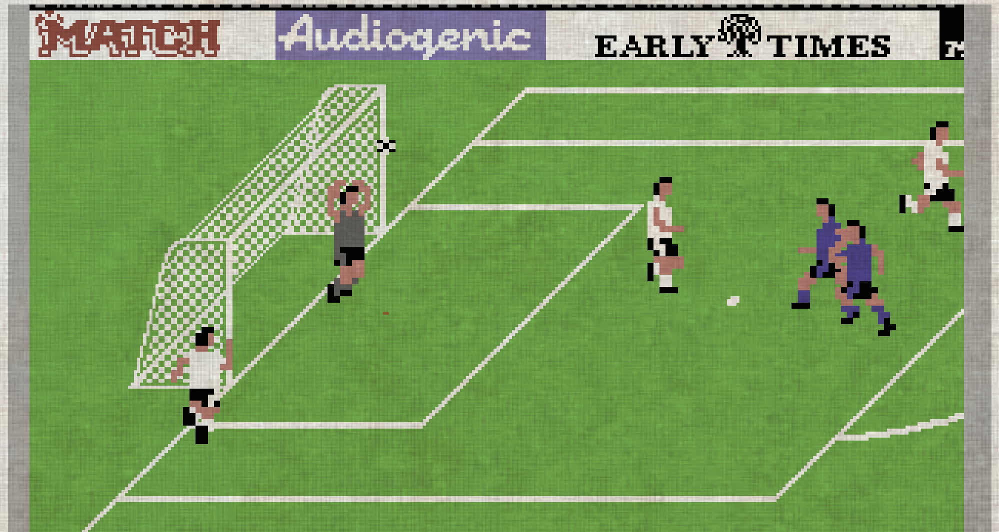
15. EMLYN HUGHES SOCCER:
C64'te aslında dünya kadar futbol oyunu var, hepsi de çok güzel. International Soccer, Kick Off, yağmurlu havalarıyla Microprose Soccer... Ama bir tane seçecek olsam oyum Emlyn Hughes'tan yana olurdu. Yan perspektifinden oynanan bu oyunda özellikle de yapay zekâ oldukça başarılıydı, oyun o dönem gerçek futbola en yakın deneyimi sunuyordu. Sonrasında bu oyunla gelen özellikler hep taklit edildi ama öncülük zaten böyle bir şey.

16. BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR*:
O dönem Barbarian'ı kardeşimle oynayıp birbirimizin kafasını uçurmaktan müthiş haz duyardık. Barbarların bire bir dövüş yaptığı oyundaki karakterleri görünce aklıma hep Arnold Schwarzenegger gelir, hatta Arnold'un Conan filmlerinin de oyuna



Bizim buralarda C64'ü olup da joystick kırmayana oyuncu denmez!





NERELERDE TAKILIYORSUNUZ KUZUM SiZ?

Diyelim ki benim yaşlarımdasınız, Commodore 64'le büyüdünüz, sonrasında belki koptunuz, belki kopmadınız. Ya da diyelim ki gençsiniz ama retro kültürüne ilginiz var, sorularınız var, merak ettikleriniz var. Ya da ne bileyim, anladınız siz, bizim gibilerin takıldığı çok güzel forumlar var aslında ama ben özellikle aktif olarak kullandığım birisine davet edeceğim sizi: www.commodore.gen.tr

Yeri geliyor Commodore 64 oyunları yarışması yapıyoruz (eski oyunları oynamak için bahane oluyor), yeri geliyor projeler üretiyoruz, yapılan projelere destek oluyoruz, bilgi paylaşıyoruz, eğleniyoruz. Forumumuzda başta Commodore 64, Amiga ve Atari jenerasyonları olmak üzere retro tabir edebileceğimiz donanımlar ve yazılımlarla ilgili gerçekten de eşsiz bilgi kaynakları mevcut. Klasik eski tip forum ortamı işte. Gelin, bir merhaba deyin, "Decypher'dan duydum methinizi" diyerek kendinizi tanıtın ve hiç de yalnız olmadığınızı görün. Biz dinozorların nesli hâlâ tükenmedi.




```
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****
64K RAM SYSTEM  38911 BASIC BYTES FREE
READY.
```



ilham kaynağı olduğunu düşünmüşümdür hep. Kelle uçurduktan sonra ekrana gelen ücüş bücüş yaratığın o kafayı tekmeleyip ekrandan çıkarmasıysa unutulmaz.

17. GREEN BERET: Yana ilerlemeli askeri oyunların en başarılılarından biri. Bölümün amacını anlatan ("rehineleri kurtar" gibi) ara ekranda çalan müzik içinize işledikten sonra kendinizi birbirinden farklı saldırılar yapan düşmanların karşısında bulursunuz. Bu öyle önünüze gelene ateş ederek ilerlediğiniz bir oyun değil, herkesi süngüyle bıçaklıyorsunuz bir de :) Sürekli yakın mesafeden kapıştığınız için de oldukça zor, hataya tahammülü olmayan bir oyun.

18. WONDER BOY: Siz onu belki de Adventure Island adıyla bildiniz ama orijinali işte bu oyun, hani daha geçenlerde yeniden yapımı çıkan Wonder Boy. C64'teki de bu serinin ilk oyunu işte. Yarı çıplak Wonder Boy'umuzla sağa doğru ilerlediğimiz, altımıza kaykay aldığımızda bir engele çarpana ve can kaybedene kadar duramadığımız, bölüm sonu canavarlarıyla bize kan kusturan oyun. O dönem takıldığın yerde kaydet diye bir şey yok tabii, öncekinden daha fazla ilerleyip yeni bir boss'a ulaşmanın keyfini anlatamam. Ha sonra ölüyorsunuz ve belki de bir saatlik ilerlemeniz boşa gidiyor ama olur o kadar.

19. CAULDRON 2: Cauldron 2'de ilk olarak dikkatinizi çekecek olan şey ekranın üst kenarlarındaki cadı suratları olacak. Dakika geçmeden öldüğünüzdeyse pis pis kahkaha atacaklar. İşte oyuna dair en unutulmayacak şeylerden biri oyunun tema müziği, diğeriyse bu kahkaha. Çoğu C64 oyunu gibi bu da aşırı zor olan bir oyun, çünkü durmadan zıplayan bir balkabağını kontrol ediyorsunuz ve haliyle de kafa göz düşmanlara çarpıp ölüyorsunuz. Yine de zevkli işte.





20. ONE ON ONE:
Ben küçükken Boston Celtics'i tutardım. Hele ki Larry Bird'ü çok severdim. Ama One on One oynarken hep Dr. J'i seçer, Bird'e karşı oynardım nedense. One on One adından da anlaşılacağı üzere teke tek bir basketbol oyunu. Dr. J dediğim de Julius Erving. Potadan dönen topları tamamlamanın keyfi, deliksiz üçlük atınca fileden çıkan o fuşşş sesi... Çok kral oyundur, çok.

21. GHOSTS 'N GOBLINS*:
Atari salonlarının vazgeçilmez klasiklerinden biri. O kadar zordur ki, dükkân sahibinin çocuğu olup oyunu defalarca kez oynayabilseniz bile bitirme şansınızın gene de sıfıra yakındır. Arthur adında bir şövalyeyi oynadığımız ve kaçırılan prensesi kurtarmaya çalıştığımız güzel ve eğlenceli grafikleri olan, zombili, yaratıklı bir platform oyundur kendisi. C64 dışında birçok platformda da yer alan bu harika oyunun müzikleri de kulağınızın pasını silip atacak, göreceksiniz.

22. TURRICAN*:
C64'ün son dönemlerinde, Amiga'yla beraber aynı anda çıktığı için teknolojisi dönemin ötesinde bir oyun Turrican. Amiga versiyonunu aratmaz, o derece kalitelidir. Ben ilk oynadığımda donakaldığımı hatırlıyorum. Kâbuslardan sorumlu, esir edilmiş Morgul adlı bir canavarın yavaş yavaş hapsedildiği boyuttan kurtulduğu ve tekrar kâbusların başladığı bu dönemde bir kahraman gereklidir. İşte süper silahlarla donatılmış, özel zırhlı kahraman biz oluyoruz.

23. ZAXXON*:
Zaxxon izometrik bir shoot 'em up ama kullandığı perspektif oldukça değişik. Hem 3 boyutlu gibi, hem değil. O dönemler için pek de alışık olmadığımız tarzda bir oynanışı vardı, sağa sola ateş edip ilerlerken aynı zamanda engellere takılmamak veya



BİRAZ DA DERGİLERDEN BAHSEDELİM

O zamanlar tabii Oyungezer yok, başka dergilerle yetinmek zorundaydık :) Şaka bir yana, ülkemizdeki bilgisayar dergiciliğin en başarılı dönemlerinden birinin Commodore 64'le başladığını söylesem kimsenin itirazı olacağını sanmam. Özellikle Commodore ve 64'ler dergilerinin açtıkları yol, samimi tarzları ve dergiciliğe olan yaklaşımları, bu işi sürdüren çoğu kişiye ilham kaynağı olmuştur. Bu dergilerin hâlâ daha sevgiyle, saygıyla ve özlemle anılmasını başka nasıl açıklayacaksınız ki?



COMMODORE:
Commodore 64 dendiğinde akla gelen iki dergiden biri elbette Teleteknik'in çıkardığı Commodore dergisidir. Yayın hayatına 1986 yılında başlayan dergi 1992 yılına kadar aralıksız devam etti ve toplamda 79 sayı boyunca yayınlandı. Bu derginin belki de en akıllarda kalan özelliklerinden biri kapak tasarımlarıydı. Derginin çoğu sayısının kapağında ekran görüntüleri veya hazır malzemeler değil, aynı eski çizgi romanlarda veya sinema afişlerinde olduğu gibi elle çizilen karikatür benzeri görseller olurdu (Emre Senan'a selamlar). Sırf bu bile derginin ne kadar orijinal olduğunu gösteriyor aslında.

Commodore, içinde çok sayıda oyun incelemesi de olmasına rağmen bir oyun dergisi değil, tam manasıyla bir bilgisayar kültürü dergisiydi. İçerisinde yazılım dersleri de olur, müzik programları da tanıtılır, okurlar Assembly dünyasında maceralara da çıkarılırdı. Grafik çizimi anlatılır, Pascal ve Basic öğretilir, bilgisayar destekli eğitim hakkında makalelere yer verilirdi mesela. Ve bu dergiyi alanlar olarak yaşımız ne olursa olsun, oyun dışındaki her şeyi de noktasına, virgülüne kadar okurduk :)

Commodore dergisiyle birlikte verilen Program Döküm Eki'ne ayrı bir parantez açmak lazım. Farklı farklı renkteki kapakların içinde o ay hangi programları yazacağımızı görmek için sabırsızlanırdık ufacık boyumuzla. 2. sayıdaki 8 sayfalık Rom Piano programını yazıp da çalıştırdığımda yaşadığım heyecan şu an bile hafızamda valla.



64'LER:
O biiiirrrr... efsane! O biiirrrr, 64'ler! Yani ne diyeyim bilmiyorum, 64'ler bu ülkedeki bilgisayar dergiciliği kültürünün yapı taşlarından biridir sevgili okurlar. 1988-1992 yılları arasında 52 sayı boyunca hayatımıza damgasını vuran bu dergi çok sevgili Abdurrahman Pala'nın ülkemize kazandırdığı bir değer. O biz okurların Apo Abi'siydi ve samimiyeti dergi sayfasından taşardı :) Pala'nın söylediğine göre yayınlandığı dönemde 8.642 adetle satış rekoru kırmış bir

dergi bu, örneğin Commodore dergisinin 3.000 bastığı söylenir.

64'ler dergisinin başarısındaki en büyük paylardan biri de elbette ki o dönem sahip olduğu yazar kadrosu. Yani bugün bile MAC deyince bizim neslin aklında bir bilgisayar değil, Murat Adanç gelir :) Sevgili dostum Orhan Cevher, Rasim Mengü, Şahin Derya... Aklıma gelen ilk isimleri saydım, tümünü yazamadığım için de kusura bakmasınlar ama o yaşta amatörce yazı yazmaya başlayan insanların zaman içerisinde nasıl bir gelişme gösterdiğini, nasıl kendilerine has bir tarz ortaya koyduklarını takip etmek gerçekten de çok benzersiz bir deneyimdi.

Sanırım Megadeth posteri verecek kadar farklı bir kafa yapısına sahip olan tek bilgisayar dergisi 64'ler olmuştur :) Dergiyi bu kadar sevmemin başlıca sebeplerinden biri de bangır bangır heavy metal yüklü olmasıydı, ben de o tarzı kendimce sürdürmeye çalışanlardanım bildiğiniz gibi.

64'ler dergisi, bazı bayilerin dergi satış paralarının üzerine yatma alışkanlığı yüzünden tamamen ekonomik sebeplerden kapanmıştı, onu da belirtmek lazım. Size tavsiyem www.abdurrahmanpala.com adresindeki röportajlar kısmına girin ve Apo Abi'nin ağzından 64'ler hikâyesini okuyun.



COMMODORE HABERLER:

Teleteknik'in çıkardığı tek dergi Commodore değildi, hatta Türkiye'de çıkan ilk Commodore dergisi aslında Commodore Haberler'di. Teleteknik bu dergiyi bir bülten gibi çıkarıyordu ve ticari bir dergiden ziyade abone olanlara ücretsiz olarak gönderilerin bir reklam bülteniydi.

Bu derginin kapaklarında sayı numarası veya tarih yoktu, 1985 yılında hayatına başlamıştı, 1986 yılının Mart ayında o ünlü Commodore dergisi çıktıktan birkaç ay sonra da yayın hayatına son verdi.

DERGİLER

Commodore Haberler dergisinin belki de en orijinal özelliği tüm dergi sayfalarının C64'te yapılıyor olmasıydı. Elimdeki derginin sayfalarına bakıyorum da, kullanılan yazılar bile C64 fontu haliyle :) Hatta zoom yapma imkanı olsa harflerdeki pikselleri bile görebilirsiniz.

Dergi sayfalarının çıktısı da zamanında Türkçe için modifiye edilmiş, MPS802 model nokta vuruşu bir yazıcıyla alınmış. Tarihe tanıklık etmek işte böyle bir şey.



C64 TÜRKİYE:

C64 Türkiye, ülkemizde tamamen Commodore 64 odaklı olarak yayınlanan en son dergi olma unvanına sahip. Böyle dediğimde hemen diğer dergilerin ömrünü düşünüp "o zaman yayın hayatına 1993-1994 civarında başlamıştır" diye düşünmüşsünüzdür, halbuki bu derginin ilk sayısı 2002 yılının Kasım ayında yayınlandı :)

İsmail 'Hades' Şahin'in tek başına çıkarmaya başladığı bu dergi fiziksel bir yapıya sahip değil, tamamen ücretsiz olarak internet üzerinden yayınlanıyordu. Aynı öncüleri gibi okurlara makine dili öğretmeye çalışan, programcılık aşılamayı hedefleyen yazılar vardı dergide. İlk sayısındaki künyedeki "Katkıda bulunanlar: Şimdilik yok" cümlesi bana her zaman çok komik gelmiştir. Şahin'in onca seneden sonra tekrar bu işe girmesinin sebebi "okurların içindeki dâhiyi uyandırmaktı" aslında.

Dergiye ikinci sayıdan itibaren başta Deniz Can Çelik olmak üzere çeşitli isimler de yazılarıyla destek vermeye başlamıştı. Çelik, ülkemizdeki retro dergiler konusundaki en güzel kaynaklardan biri olan www.sadecebirmuze.com sitesinin de yaratıcısı (C64'e ilgi duyuyorsanız ziyaret etmenizi önerdiğim önemli adreslerden biri bu).

C64 Türkiye, 2005 Ekim ayında 8. sayısıyla bizlere veda etti.



ölmemek için uçağı yükseltip alçaltmak da gerekirdi. Uçağın yüksekliğini unutup duvara çok toslamışlığım vardır :)

24. MYTH: HISTORY IN THE MAKING*:

O dönemde dergilerde inanılmaz güzel illüstrasyonlar olurdu ve bunlara bakıp da ciddi ciddi gaza gelir, oyunu açınca da 'bu ne yaa' diye hayal kırıklığı yaşardık. İşte Myth o dönemde illüstrasyonuna bakıp da evde sizi hayal kırıklığına uğratmayan harika bir platform oyunudur. Dolu dolu grafikleri, nefis oynanışı ve mitolojik yaratıklarıyla tartışılmaz bir klasiktir.

25. GHOSTBUSTERS*:

Bu oyunu daha çok başlangıç ekranı için açar, Ghostbusters filminin o harika müziğini dinleyip dinleyip dururdum. Hatta kasette yüklemesi çok uzun sürdüğünden açıldı mı da öyle hemen kapatmaz, iyice abartırdım. Şehri ele geçirmeye çalışan hayaletleri yakaladığımız oldukça basit temalı bir oyundu Ghostbusters. Hayaletler ortada birleşince Stay Puft Marshmallow Man şehri yıkıyordu. Hayaletleri sıkıştırıp yakalamak için sokak sokak dolaşır, aracımıza da değişik aparatlar takardık.

26. CASTLE OF TERROR:

Eskiden macera oyunları metin bazlıydı, sonrasındaysa en azından içinde bulunduğumuz ortamı grafik olarak gösteren ama gerisini yine yazıyla anlatan oyunlar ortaya çıktı. Castle of Terror ilk grafik macera oyunlarından biri ve gerçekten korkunç bir oyun. Hele kaledeki yemek odasında bir tablo vardı, gözleri bizi takip edercesine bir sağa, bir sola giderdi. Çocukken tam da rüyaya girecek sahnelerdi işte onlar.

27. SUPER PIPELINE II:

Küçükken insanın hayal gücü bir farklı çalışıyor. Oyunda bir boru tamircisiyiz ve boruların üzerinde dolaşarak tornavida,





matkap vs. gibi aletlerin deldiği yerleri tamir ediyoruz. Bize yardımcı olan iki de velet var, kardeşimle nedense bu veletlerin ismine pıtı pıtı koymuştuk :) Pıtı pıtı ne alaka derseniz zerre fikrim yok.

28. IMPOSSIBLE MISSION*:
"Another visitor! Stay a while, stay forever!" sözleriyle başlayan inanılmaz bir oyun Impossible Mission ve insan gerçekten de kendini sonsuza kadar o odalarda hapsolmuş biçimde etrafta dolanıyormuş gibi hissediyor. Dönemindeki birçok oyunda olmayan seviyede zengin bir içeriği ve bulmaca zenginliği var, bu da onu klasik yapan özelliklerin başında geliyor.

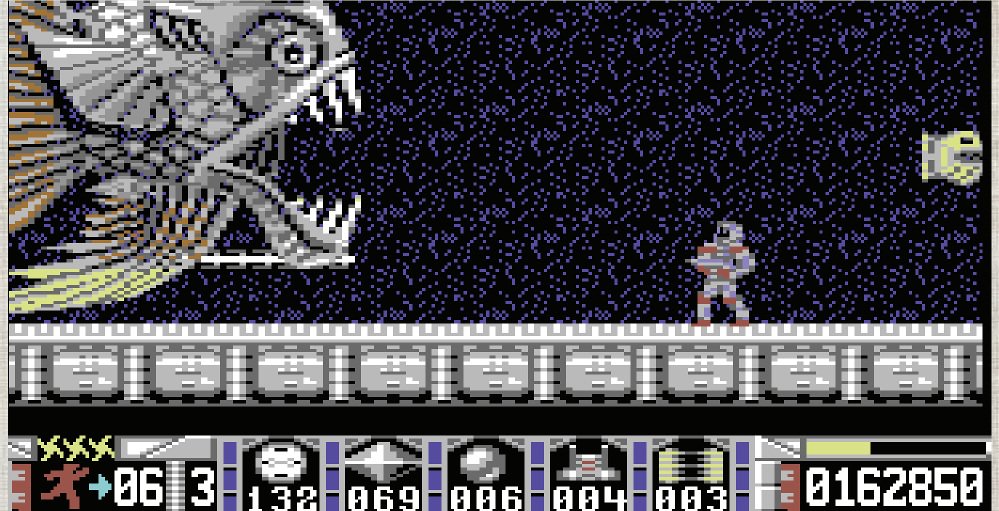
29. THE GREAT GIANA SISTERS*:
Giana Sisters'ın şöyle ufak bir kusuru var; Mario Bros.'un neredeyse aynısı :) Hatta o kadar aynısı ki Nintendo 1987'de bu oyun çıktığında mağazalara baskı yapmış ve oyunun satılmasına engel olmaya çalışmıştı (ve bunu başarmıştı da aslında). Tabii biz o zamanlar bu oyunu Mario çakması diye bilmiyorduk, etrafımızda Nintendo'su olan arkadaş yoktu ki. Ancak bu o kadar zevkli bir oyundur ki, bazıları Mario'yla aynı olmasına karşın GGS'nin daha keyifli olduğunu bile düşünür.

30. PIT STOP 2:
Şu listede bir araba yarışı olmamasını düşünemezdim ve onca seçenek arasından aklıma gelen ilk oyunu, C64'teki ilk oyunlarımdan birini yazmak istedim. Formula 1 heyecanını dibine kadar yaşatan dersem sallamış olurum, ama sonuçta Formula türü araçlarla yarışıyoruz. Sağa sola çarpınca tekerleklerimiz zarar görürdü, pite girip tekerleri değiştirmemiz gerekirdi. Tabii yakıt ikmali de şart. Zaten adı pit stop olan bir oyunda pit zorunluluğu olmasa tuhaf olurdu ama küçükken o detayı anlamıyor tabii insan.





Bu canavar bilgisayarın sadece 64K belleğe sahip olduğuna inanabiliyor musunuz?









BABA

[PRINCE OF PERSIA 2008]

Bildiğiniz prenslerden biraz farklıdır bizim Prens. Öyle soylu, şanlı, şöhretli, zenginliğe sahip bir kralın oğlu değildir. Kimsesizdir, sokaklarda gezer. Maceracıdır, ödül avcılığı, hatta hırsızlık yapar. Prens lakabıysa kadınların gönlünü çalmaktaki başarısından mı gelir bilinmez.

Bir gün çölde kaybolmuş eşeğini ararken bir gruptan askerden kaçan bir kadına denk gelir. Hayatını kurtardığı bu kadın Ahura'nın prensesi Elika'dır. Prens'in ısrarları sonucu neden kaçtığını anlatır Elika. Bundan yüzyıllar önce dünya dengedeyken karanlığın gücü Ahriman ışığın tanrısı Ormazd'a saldırmış, büyük yıkımlara sebep olduktan sonra durdurularak kilit altına alınmıştır. Fakat annesinin ölümünün ardından kafayı yitiren Kral bu kötü gücü serbest bırakmış, durdurmak da kızı Elika'ya kalmıştır.

Duydukları karşısında şaşkına dönen Prens yardım teklif eder. Böylelikle Ahriman'ın etkisiyle çürüyen diyarları eski haline döndürüp onu yeniden kilitleyebilmek için zorlu bir maceraya atılırlar. Üstelik başlangıçta birbirinden pek de hazzetmeyen ikili zamanla birlikte yaşadıkları onca şeyden sonra yakınlaşmaya başlarlar. Kader soylu bir prenses ile sahte bir prensi bile bir araya getirmeyi başarmıştır.

Diyarları kurtarıp taş tabletleri her aktif hale getirişlerinde geçmişten bir vizyon görür Prens. En son gördüğü vizyonsa şok edicidir. Aslında Elika bir süre önce ölmüş, zaten eşini kaybetmiş olan Kral da bu acıya dayanamayarak Elika'yı diriltmek için Ahriman'la anlaşarak onu serbest bırakmıştır.

Prens neden Kral'ın bütün dünyayı tehdit etme pahasına böyle bir şey yaptığını sorar.

"O aslında kötü biri değil" der Elika üzgün şekilde, "O sadece…"

"O sadece bir baba" diye tamamlar Prens yarım bıraktığı cümleyi.

İkili yollarına devam eder. Önlerinde bir evlat uğruna feda edilen ve kurtarılmayı bekleyen bir dünya vardır. ■ EMRE S.

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

CEHENNEM SİLAHI

Herkesin hayatında onu derinden etkileyen filmler vardır (benim için bu filmler Rocky ve Taxi Driver'dır mesela). Abimi derinden etkileyen -hatta saçlarını bile Riggs gibi uzattıran- filmlerden biri de Cehennem Silahı'dır. O seriyi saniye saniye ezberlerken yanında oturan ben de seriye bu şekilde bulaşmıştım zaten.

Cehennem Silahı "kanka polis" türünün safkan bir örneği olup türünün de en iyisidir de bana göre. Emekliliği yaklaşan aile babası polis Roger, onun tam tersi şekilde intihara meyilli ve eşini kaybettiği için acı çeken ortağı Riggs, ikilinin önce birbirinden tiksinmesine rağmen Riggs'in hasret kaldığı aile ortamına Roger'la yeniden kavuşması derken onca aksiyon ve mizahın ortasında gayet de samimi bir filmdi bence. Keza türünün onca örneği arasında kimyası Martin Riggs ve Roger Murtaugh (Mel Gibson - Danny Glover) kadar tutan başka bir ikili daha tanımıyorum. Michael Kamen ve Eric Clapton'ın ellerinden çıkan blues tadındaki müzikleri de harikaydı ayrıca, halen daha dinlerim.

Abimin kulakları çınlasın, bir ATV yayınından çekilen ve efsane dublajlı VHS kasetini koyar koyar izlerdik ki TV'de de sıklıkla yayınlanan bir filmdi zaten. Ardından gelen üç devam filminin hepsi de gayet iyidir bu arada. Yakın zamanda haberi çıkan ve serinin gerçek finali olacak beşinci film Lethal Finale'yi de gözüm yollarda bekliyorum uzun süredir. Nasip olur mu be? Var bir hayalimiz.... ■ **EMRE S.**





GÜLSE GİRSEL

YOLCULUK NEREYE HEMŞERİM?



Gülse Birsel'in ilk çıkışı 2005 yılında olan kitabını 2008'de kütüphanesinde gördüğü zaman ilk tepkisi "Aaa... Aslı!" olmuştu 10 yaşındaki körpe Cevdet'in. Avrupa Yakası sayesinde tanımış olduğu Gülse Birsel'in ayrı bir kişilik olduğunu kabul edemiyordu. Fakat fikri kesindi, okuyacaktı! 10 yaşındaki Cevdet kitabın ilk üç sayfasını okumuştu okumasına ama hiçbir şeye anlam veremiyordu ki... Yüklenmeyin canım, daha çocuk o! Nerden tanısın George W. Bush'u, o dönemin siyasi liderlerini?

Nihayet büyümeyi başardım. Mesela artık kendimle alakalı bir şey anlattığımda üçüncü tekil şahıs kullanmıyorum. Resmen kendime büyüdüğümü ispatlamak için kendimi "ya şöyle de bir kitap vardı, aslında okumak lazım" derken yakaladım. Pek saçma bir önyargıyla "Korku ve komedi kitabı nasıl olur yahu?!" diyerek elime aldığım Yolculuk Nereye Hemşerim'in son sayfasını çevirirken "işte böyle olurmuş" dediğimi çok net hatırlıyorum. Çok iyi yaşlandığını düşünmesem de dönemi için oldukça eğlenceli şakaları ve tespitleriyle birlikte kitabın yazarının, yani Gülse Birsel'in kalemini hep sevmişimdir zaten. 10 yaşında bir çocukken de, liseye giden bir ergenken de, üniversiteli ve sakallı koca bir herif olmuşken de. ■ **CEVDET**





BAKEMONOGATARI

Bakemonogatari'yi hakkını vererek anlatmak pek mümkün değil. Bugüne kadar gelen uzun bir Monogatari külliyatını başlatmış olması, 2010'ların anime kültürüne yaptığı büyük etki, Shaft'ı en bilindik ve en saygın stüdyolardan biri haline getirmesi, her biri uzun uzun üzerinde konuşulabilecek şeyler.

Uzun uzun üzerinde konuşmak demişken, Bakemonogatari'nin olayı tam olarak bu. Seriyi tanımlayan şu tabiri hep çok sevmişimdir: %90 diyalog, %100 mükemmellik. Hayatımda deneyimlediğim bütün eserler içinde diyalog yazım kalitesi konusunda bu serinin seviyesine ulaşabilen 1 belki 2 şey görmüşümdür. Abartmıyorum.

Tıpkı diğer Monogatari'ler gibi neredeyse tamamen diyalogdan oluşuyor Bakemonogatari de. Hani bu kadar konuşma ağırlıklı bir seri için genelde "herkese göre değil" denir ya, Bakemonogatari o kadar özgün ve dinamik diyaloglara sahip ve bunları yine aynı derece özgün ve dinamik bir animasyon tarzıyla öyle harika destekliyor ki, ve sıkıcı olmak bir yana izleyeni öyle bir eğlendiriyor ki "herkese göre değil" demeye dilim varmıyor. Her bir cümledeki zekâ pırıltısına şapka çıkarmaktan kafanız eskiyor izlerken. Ki bu kadar çok seveni olması da gayet herkese hitap edebildiğini ispatıdır herhalde.

2-3 bölümlük kısa hikâyelerden oluşan 15 bölümlük kısa bir seri zaten Bakemonogatari. Anime seven-sevmeyen herkesin en azından ilk 2 bölümdeki hikâyeyi bir izlemesini şiddetle tavsiye ederim, sararsa (ki sarar) devam edersiniz. Edin de bence, efsane 12. bölümü ıskalamamış olursunuz. Senjougahara'nın best girl (ever?) olmadığını düşüneniniz olursa gözüme gözükmemeyi tercih edebilir yalnız. ■ ÖMER



BON JOVI

CRUSH

İyi insan, güzel insan Bon Jovi, severim kendisini ama 20 yıldır pek dişe dokunur bir albüm çıkartamadığı da bir gerçek şimdi. Israrla dinliyorum her çıkardığı albümü ama olmuyor ya, çok sıradan artık yaptığı şarkılar. 2000'de çıkardığı Crush'la zirve yaptı, sonrası tıngır mıngır.

Crush'ın her şarkısı mükemmel, müziğin zirvesinde falan bir albüm olduğunu söyleyemeyeceğim ama içindeki en sıradan şarkıda bile bir heyecan, bir iyi bir şey yapma isteği var, o çok belli, o hissi seviyorum.

Açılışı zaten tarihin en enerjik şarkılarından biriyle yapıyor: It's My Life. Adamın en meşhur, en bombastik şarkılarından It's My Life, bahsetmeye bile gerek yok, mutlaka biliyorsunuzdur ve seviyorsunuzdur. Ondan sonra biraz az bilinen ama benim tuhaf bir şekilde çok sevdiğim Say It Isn't So var. Böyle nostaljik sözlü tatlış bir şarkı. Ondan sonra da Bon Jovi'nin yine çok bilinen ve sevilen bir balatı Thank You For Loving Me var, enfestir o da.

En güzel üç şarkıyı en başa koymuş Bon Jovi valla, sonrakiler içinde aşırı övesimin olduğu bir şey yok ama özellikle albümdeki diğer balatlar da güzeldir gayet (Save The World mesela). Ama hiçbiri o süper ilk üç şarkının da yerini tutmaz tabii.

Bon Jovi'nin bu albümü yaparkenki heyecanını bir gün tekrar yakalaması umuduyla. ■ ÖMER

Oyungezer
SAYI: 152 - 2020/06

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Eşref Kayın

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: -
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.


153
THE LAST OF US
PART 2
Bu öykü mutlu sonla biter mi dersiniz?
Hadi mutlu sonla bitsin be...
TEMMUZ'DA OYUNGEZER'DE



www.oyungezer.com.tr